

Lenguaje

Trazos y Letras®

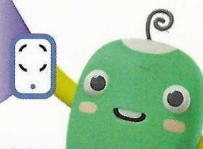
Nº1

A partir de los
4 años

Letra ligada



PLETO



¡Escanea el QR, descarga la app y
aprende con educación aumentada!

Consíguelo en el
App Store

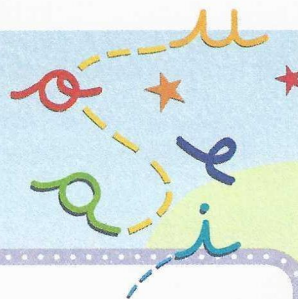
DISPONIBLE EN
Google Play



Caligrafix

TRAZOS Y LETRAS® N°1

Letra ligada



Mis datos personales

Mi nombre es: _____

Tengo _____ años.

Mi curso es: _____

Mi colegio o jardín se llama: _____

En caso de emergencia avisar a: _____

Caligrafix

TRAZOS Y LETRAS® N°1

DIRECCIÓN EDITORIAL: Karla Anavalón Veloso | **SUBDIRECCIÓN EDITORIAL:** Paulina Schwarze Fraile | **AUTORAS:** Karla Anavalón Veloso, Mónica Lepín Contreras | **PORTADA:** Esteban Zepeda Palma | **ILUSTRACIONES:** Leonardo Huerta Araneda, Esteban Zepeda Palma, Fernando Urcullo Muñoz, Cecilia Vivanco Díaz | **DIRECCIÓN DE ARTE:** Francisco Martínez Muñoz | **DIAGRAMACIÓN:** Pablo Aguirre Ludueña, Elizabeth Toro Panza | **CONCEPTUALIZACIÓN DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS:** Valentina Alvear Obregón, Gabriela Martínez Morales

IMPLEMENTACIÓN TECNOLÓGICA Y REALIDAD AUMENTADA: PleIQ

ISBN: 978-956-6114-77-2 | Tercera edición, 2026 | Impreso en: Almpresores - Av. Gladys Marín Millie 6920, Santiago, Chile. | Lote: AI-2025-10
Tiraje: 104.640 ejemplares | Copyright© 2025 - Caligrafix SpA - Lo Echevers 550, oficina 20 - Quilicura, Chile | www.caligrafix.cl | Prohibida su reproducción parcial o total.

"Se reafirma y advierte que se encuentran reservados todos los derechos de autor y conexos sobre este libro y cualquiera de sus contenidos pertenecientes a Caligrafix México S.A. de C.V. / Caligrafix SpA / Caligrafix Colombia S.A.S. por lo que queda prohibido cualquier uso, reproducción, extracción, recopilación, procesamiento, transformación y/o explotación, sea total o parcial, ya en el pasado, ya en el presente o en el futuro, con fines de entrenamiento de cualquier clase de inteligencia artificial, minería de datos y textos, y en general, cualquier fin de desarrollo o comercialización de sistemas, herramientas o tecnologías de inteligencia artificial, incluyendo pero no limitado a la generación de obras derivadas o contenidos basados total o parcialmente en este libro y cualquiera de sus partes pertenecientes a Caligrafix México S.A. de C.V. / Caligrafix SpA / Caligrafix Colombia S.A.S. Cualquier acto de los aquí descritos o cualquier otro similar, está sujeto a la celebración de una licencia. Realizar cualquiera de esas conductas sin licencia puede resultar en el ejercicio de acciones jurídicas".

Conoce a tus compañeros de aventura

¡Hola! Somos Emilia, Agustín y nuestra perrita Coco.

Nos encanta inventar historias y jugar en el teatro. En este cuaderno vamos a acompañarte para que descubras letras, palabras y trazos mágicos. ¡Aprendamos juntos!



Emilia

- **Me gusta:** leer cuentos mágicos.
- **Mi objeto favorito:** un libro lleno de palabras mágicas.
- **Mi misión:** ayudarte a descubrir nuevas letras y palabras.



Agustín

- **Me gusta:** dibujar y hacer trazos.
- **Mi objeto favorito:** una varita de estrellas.
- **Mi misión:** acompañarte a escribir y hacer nuevos trazos.



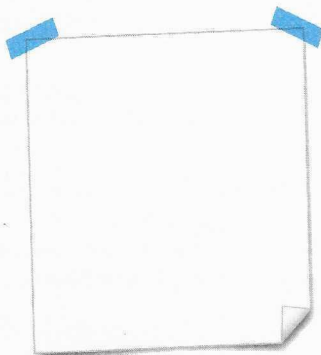
Coco

- **Me gusta:** jugar a la pelota y correr en la plaza.
- **Mi objeto favorito:** mi collar rosado que siempre me acompaña.
- **Mi misión:** animarte en las actividades.

¡Hola! Soy el Compañero PléQ y te acompañaré en las actividades con realidad aumentada para jugar, aprender y explorar de forma divertida y mágica.



¡Ahora es tu turno!



- **Me gusta:** _____
- **Mi objeto favorito:** _____
- **Mi misión en este cuaderno:** _____



PRESENTACIÓN

Trazos y Letras® N°1 es una propuesta didáctica diseñada para favorecer el logro de los Objetivos de Aprendizaje del Primer Nivel de Transición, en el Núcleo **Lenguaje Verbal** de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP).

Esta versión de **Trazos y Letras® N°1** desarrolla habilidades previas a la lectura y escritura, con énfasis en el trazado de letras ligadas. Aunque este es el foco principal, también se incluyen ejercicios con letra imprenta, dado que es el formato más habitual en los textos que los niños* leerán. De este modo, en el cuaderno se presentan actividades de identificación, lectura y trazado en imprenta que complementan el trabajo con letra ligada.

Orientaciones de uso

Este recurso propone una secuencia que refleja la progresión de los Objetivos de Aprendizaje, pero al mismo tiempo otorga al docente o mediador la libertad de reorganizarlo según las características del grupo y el contexto educativo. Esto puede implicar trabajar las páginas en un orden distinto, ajustar las instrucciones o reemplazar materiales decorativos, promoviendo una implementación flexible, contextualizada y accesible.

Guía didáctica

Esta propuesta incluye una guía didáctica que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y forma parte de una metodología significativa y flexible que combina actividades prácticas con orientaciones específicas para el docente o mediador. Las instancias lúdicas y concretas buscan vincular el aprendizaje con el entorno y con la experiencia directa de los niños, mediante el uso de diversos materiales y dinámicas. Estas pueden realizarse antes del trabajo en el cuaderno, favoreciendo así una comprensión más profunda y contextualizada de los contenidos.

La guía didáctica para el docente está disponible para visualizar y descargar en nuestro sitio web: www.caligrafix.cl/producto/trazos-y-letras-1

Experiencias educativas transmedia

Este cuaderno incorpora recursos digitales complementarios que combinan el material impreso con herramientas interactivas: las aplicaciones **PleIQ** y **Papel Digital Caligrafix**. Ambas están disponibles de forma gratuita mediante un código de activación, ubicado bajo el raspable en el reverso de la portada.



PleIQ utiliza realidad aumentada para enriquecer el aprendizaje de manera lúdica, segura y personalizada. Sus marcadores ofrecen experiencias interactivas que motivan, refuerzan habilidades y pueden emplearse al inicio o al cierre de las actividades para potenciar el aprendizaje.



Papel Digital transforma el cuaderno en una versión interactiva accesible desde el aula o el hogar. Permite repetir las actividades cuantas veces sea necesario, promoviendo la práctica autónoma y el refuerzo en distintos contextos.

*En este cuaderno se usarán términos genéricos como “niños”, “compañero”, o “mediador” para hacer referencia a ambos géneros.



ORGANIZACIÓN DEL TEXTO

El texto está organizado metodológicamente en **tres dimensiones** que favorecen el desarrollo integral de la lectoescritura. Se presentan de forma no lineal; por eso, en el índice se observan saltos entre las dimensiones, de acuerdo con la lógica de articulación del recurso.

Iniciación a la escritura

Actividades para desarrollar la coordinación visomotora con ejercicios de motricidad fina, trazos direccionales y escritura de vocales, estimulando además la expresión creativa mediante el dibujo y la escritura espontánea.

Comunicación oral

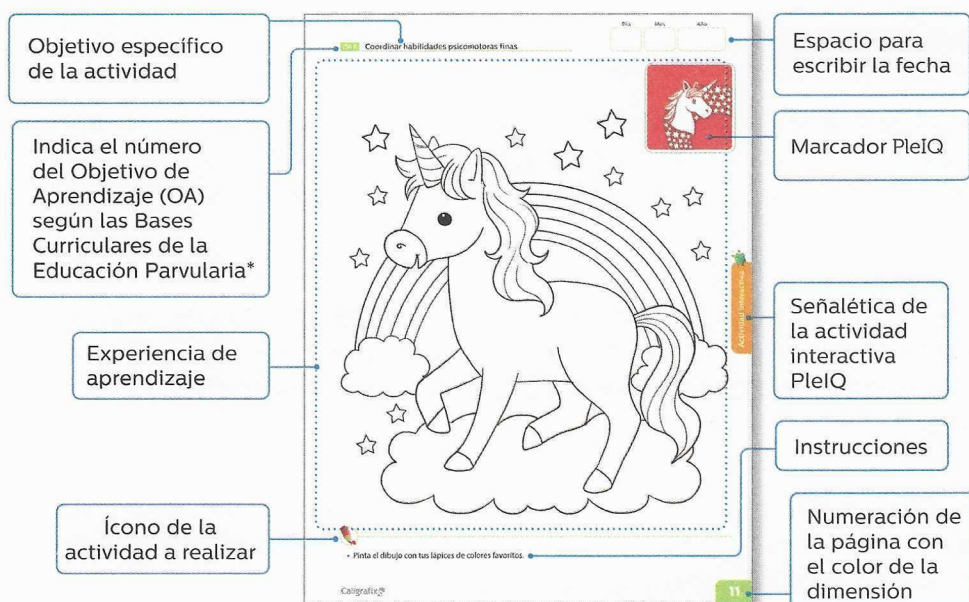
Actividades diseñadas para potenciar la capacidad de comunicar información sencilla en forma clara y comprensible, escuchar y comprender mensajes simples, ampliar el vocabulario y asociar palabras por su significado. Además, incentiva la interacción con pares y adultos, la participación en conversaciones cotidianas y la expresión de emociones.

Iniciación a la lectura

Actividades orientadas a:

- **Conciencia fonológica:** distinguir sílabas en palabras y reconocer sonidos iniciales y finales.
- **Vocales y consonantes M/P:** identificar cada grafema y su sonido, asociando vocales y consonantes con sus respectivos fonemas.
- **Textos:** comprender información explícita y reconocer el propósito de algunos textos escritos en contextos de la vida cotidiana y de juego.

Estructura de las páginas



Íconos



*En algunas páginas se incluye más de un OA. El que aparece en la parte superior corresponde al objetivo principal de la actividad, mientras que abajo se señalan otros objetivos que se trabajan de manera transversal o complementaria.

ÍNDICE

INICIACIÓN A LA ESCRITURA

Motricidad fina*

7, 9, 11, 84, 85, 94, 95, 104, 105, 114, 115, 125, 126

Trazos libres

6, 12, 13, 14

Trazos rectos

15, 16, 25, 26, 27, 28, 29, 30

Trazos quebrados

17, 18, 19, 31, 32, 33, 46, 47

Trazos curvos

20, 21, 22, 23, 24, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 48, 49, 50, 51

Trazos mixtos

45, 52, 53

Escritura de vocales

88, 89, 90, 98, 99, 100, 108, 109, 110, 117, 118, 119, 130, 131, 132, 134, 142

Producción de textos

91, 143

COMUNICACIÓN ORAL

Conciencia semántica

54, 55, 56, 57, 58, 59

Descripción de imágenes

63, 64, 65, 66

Comprensión de textos orales

60, 61, 62, 97, 129

INICIACIÓN A LA LECTURA

Longitud de palabras

67

Segmentación silábica

68, 69, 70, 71

Rimas

72, 73, 74

Sonido inicial y final

75, 76, 77, 78, 83, 93, 123, 137, 145, 149

Vocales y consonantes

82, 92, 102, 103, 111, 112, 113, 120, 122, 124, 133, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 144, 148

Lectura de textos

79, 80, 86, 96, 101, 106, 127

Lectura autónoma

146, 150

Comprensión de textos escritos

81, 87, 107, 116, 121, 128, 147, 151



*Motricidad fina: se vincula con el Núcleo de Corporalidad y Movimiento de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, específicamente con el OA 6.



De las varitas salen colores,
saltan, se mezclan ¡y hacen flores!



- De las varitas mágicas de Emilia y Agustín salen líneas de muchos colores. ¡Dibújalas ocupando toda la hoja!

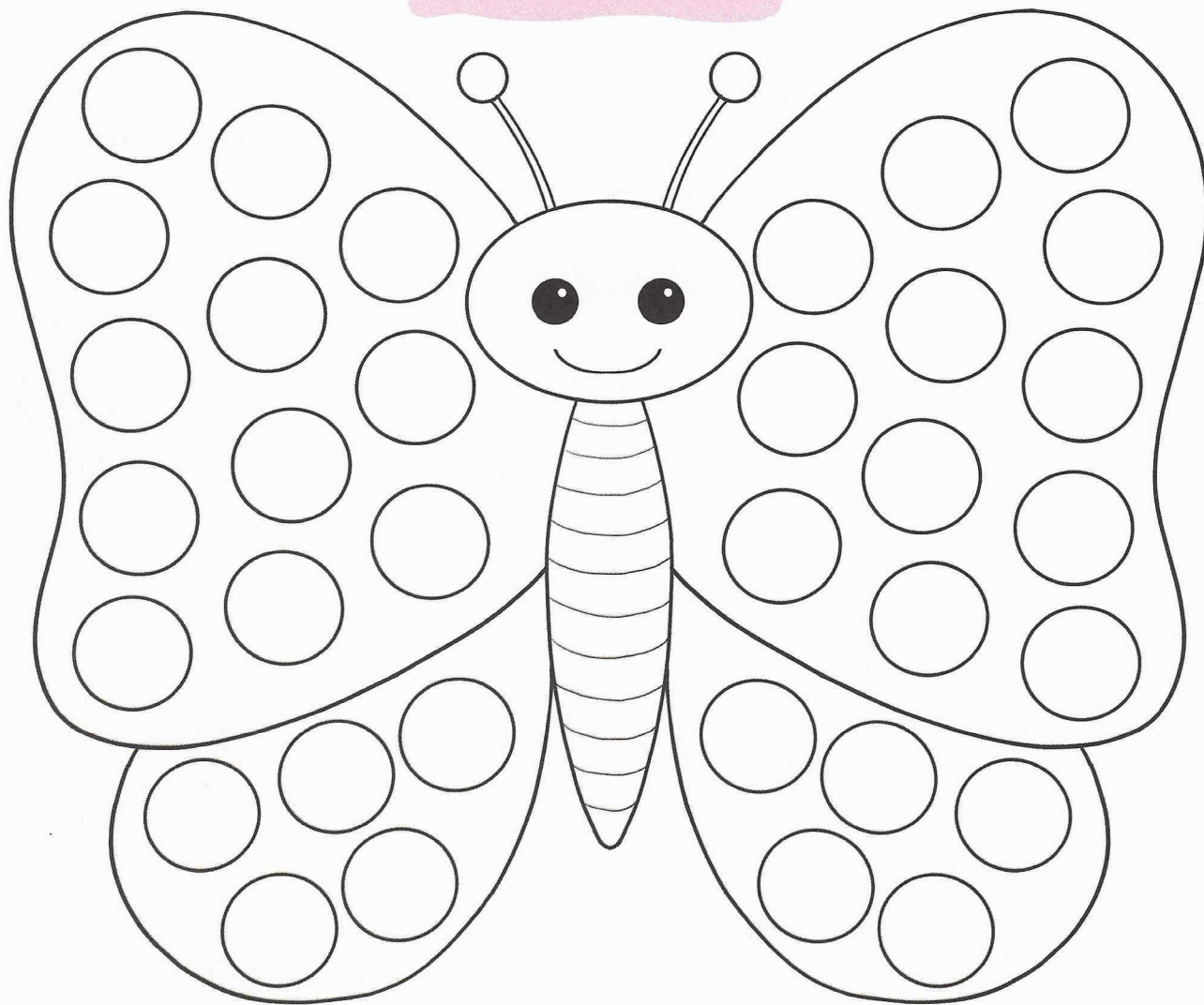
Brinca el conejo de alegría,
zanahoria fresca come cada día.



- Rasga pequeños pedazos de papel y pégalos en el conejo.
- Rellena con plastilina la zanahoria.

*Se sugiere retirar esta hoja al terminar, para que el relieve no afecte las demás páginas.

Antes fui una oruga,
y en mi hoja me escondía;
ahora vuelo entre las flores
con mis alas de colores.
¿Quién soy?



¿Qué colores usaste para
decorar la mariposa?



• Decora las alas de la mariposa con bolitas de papel de muchos colores.

*Se sugiere retirar esta hoja al terminar, para que el relieve no afecte las demás páginas.

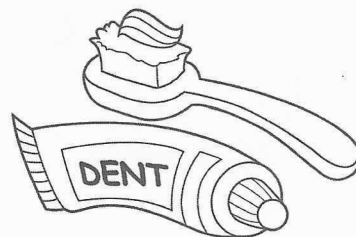
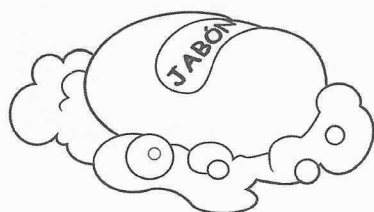


Actividad interactiva



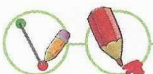
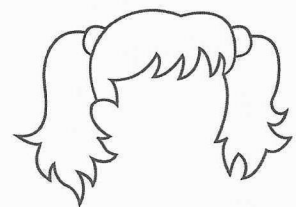
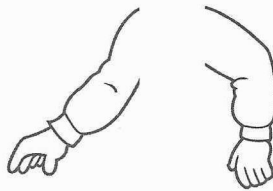
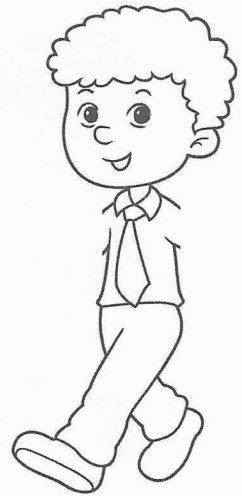
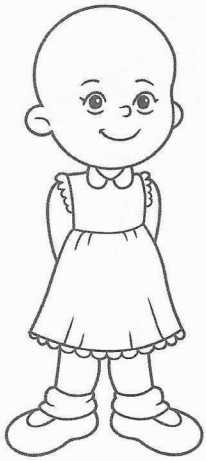
- Pinta el dibujo con tus lápices de colores favoritos.

--	--	--



- Descubre la actividad que realiza cada niño.
- Une con una línea a cada niño con los útiles de aseo que necesita, partiendo del punto verde hasta llegar al rojo.
- Pinta los dibujos.

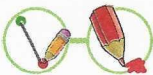
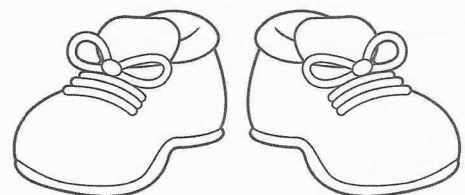
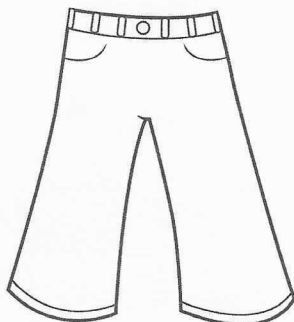
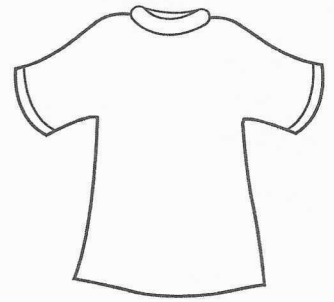
OA 8 Realizar trazos libres



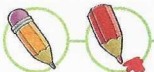
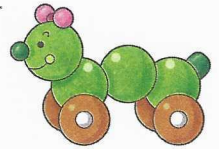
- Une con una línea a cada niño con la parte del cuerpo que le falta.
- Pinta los dibujos.

--	--	--

OA 8 Realizar trazos libres

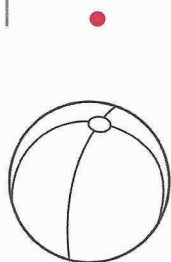
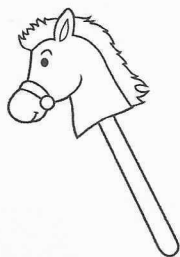


- Traza los caminos que debe recorrer el niño para vestirse. Hazlo según la secuencia dada: primero se pone la polera; después, el pantalón y por último, los zapatos.
- ¿Cuántos caminos tuviste que trazar? Pinta la ropa.
- Viste al niño, dibujando su ropa y pintándola.

OA 6 Realizar trazos rectos


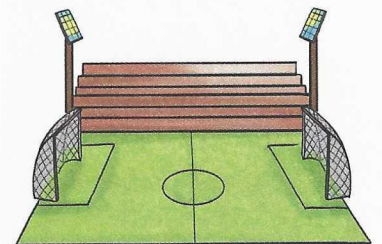
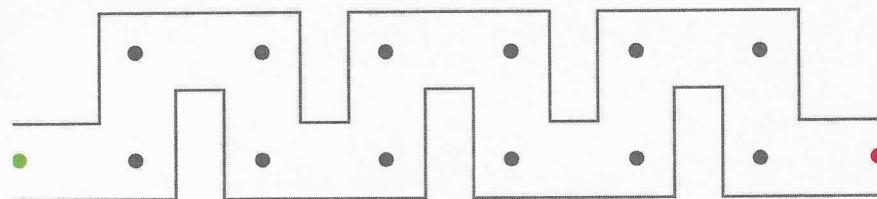
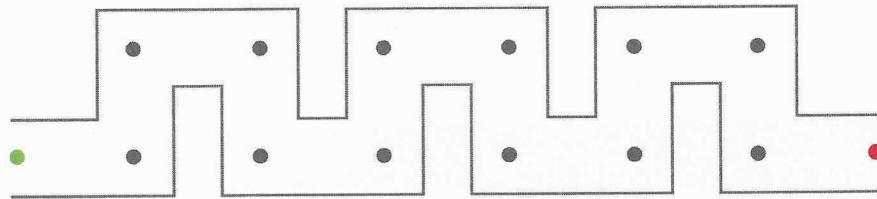
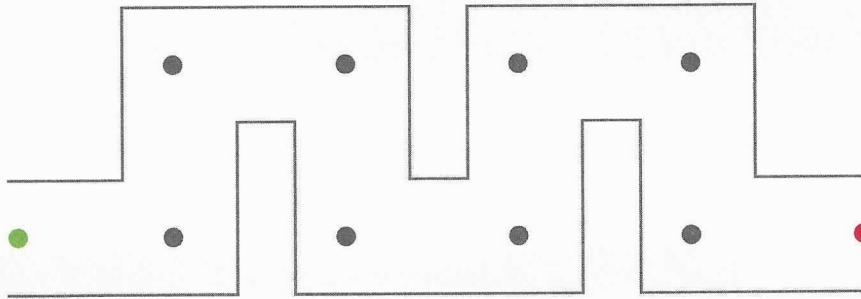
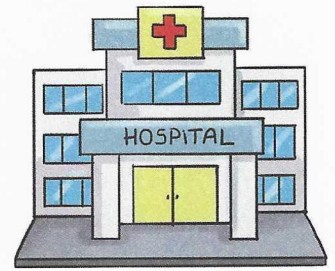
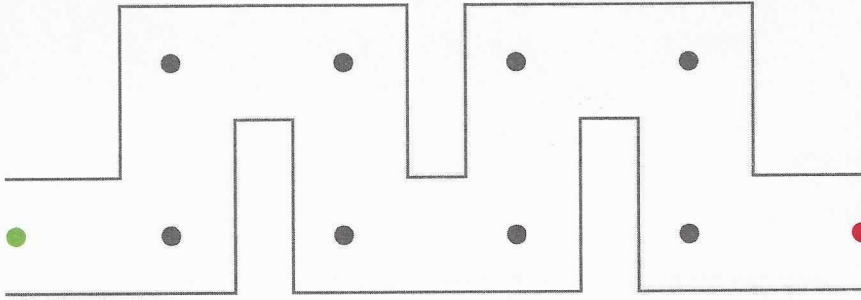
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada bebé para llegar a su juguete.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas hasta llegar al punto rojo.
- Pinta los bebés.

OA 8 Realizar trazos rectos

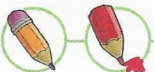
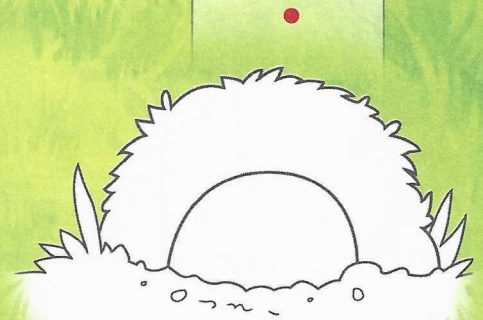


- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada niño para llegar a su juguete favorito.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los juguetes y encierra el que más te gusta.

OA 8 Realizar trazos quebrados

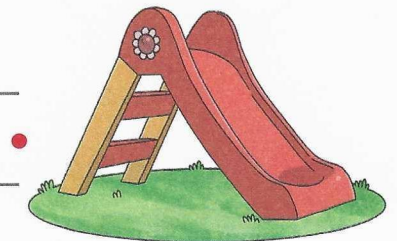
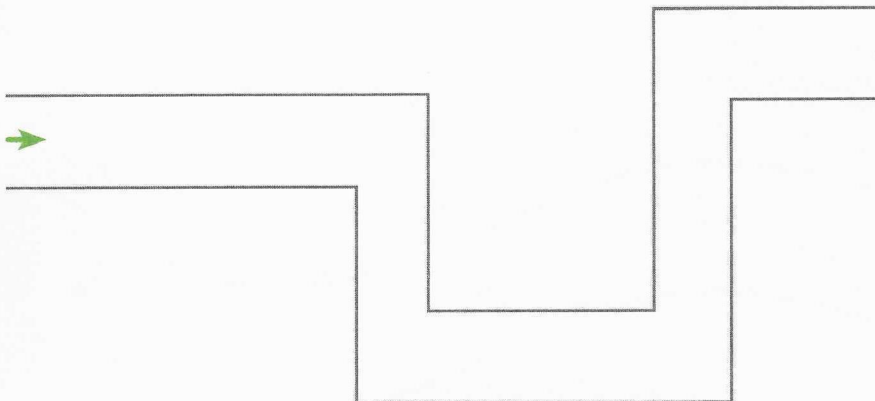
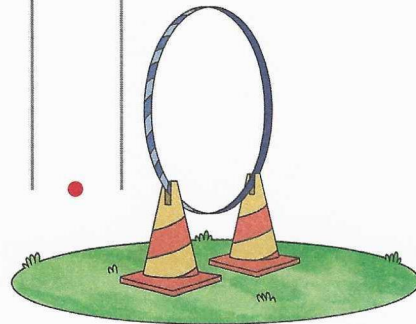
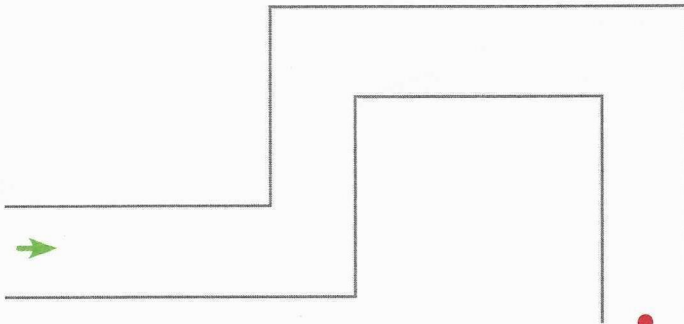
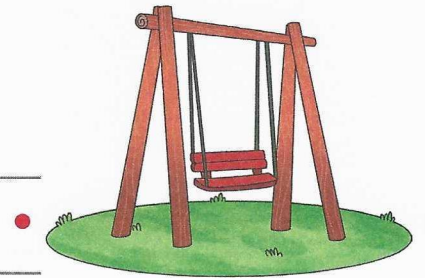
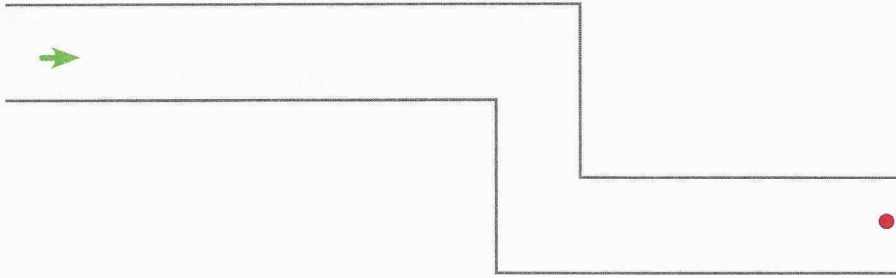


- Ayuda a la doctora a llegar al hospital, al mesero al restaurante, a la profesora a la escuela y al jugador a la cancha.
- Une los puntos, partiendo por el verde y terminando en el rojo.

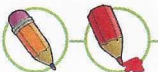
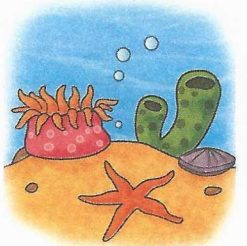
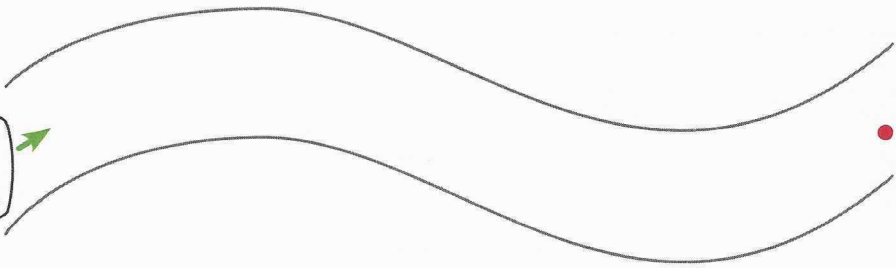
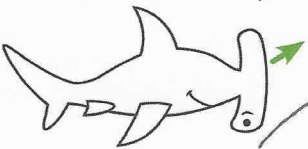
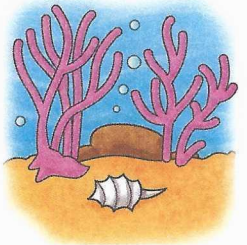
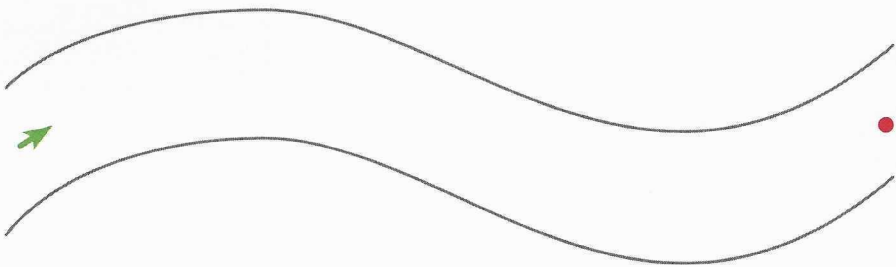
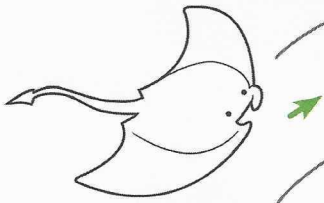
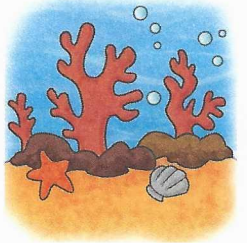
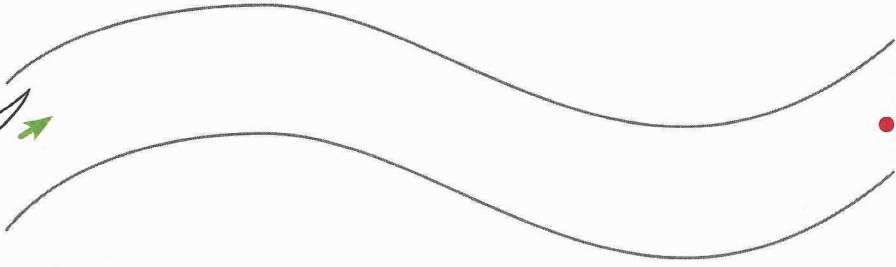
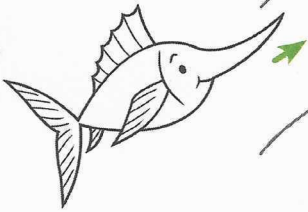
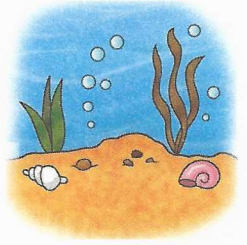
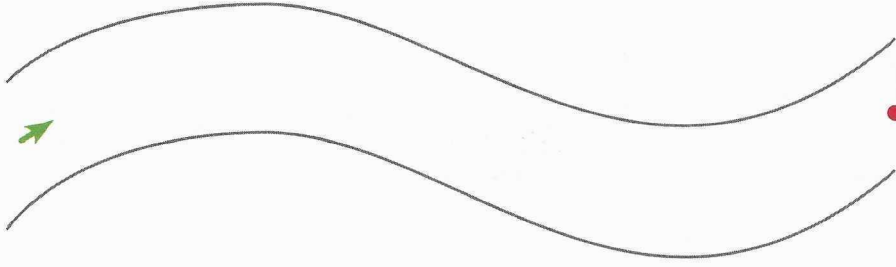
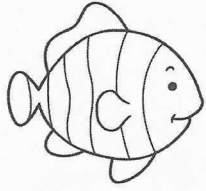


- 18

OA 8 Realizar trazos quebrados

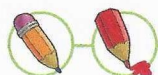
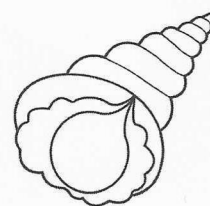
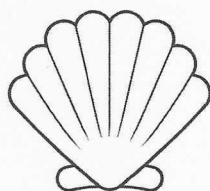
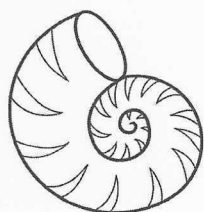
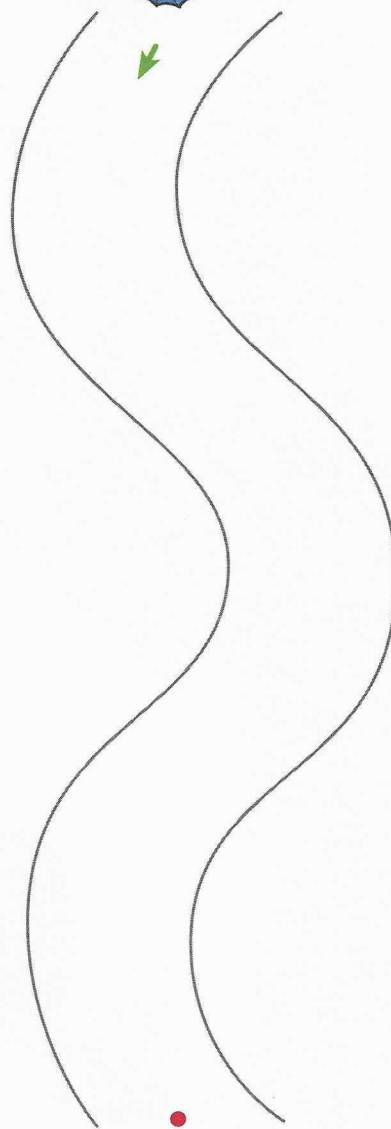
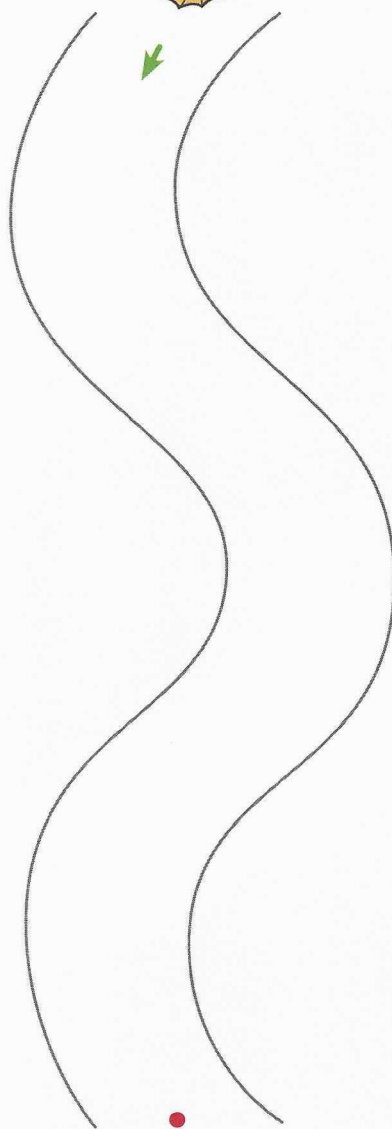
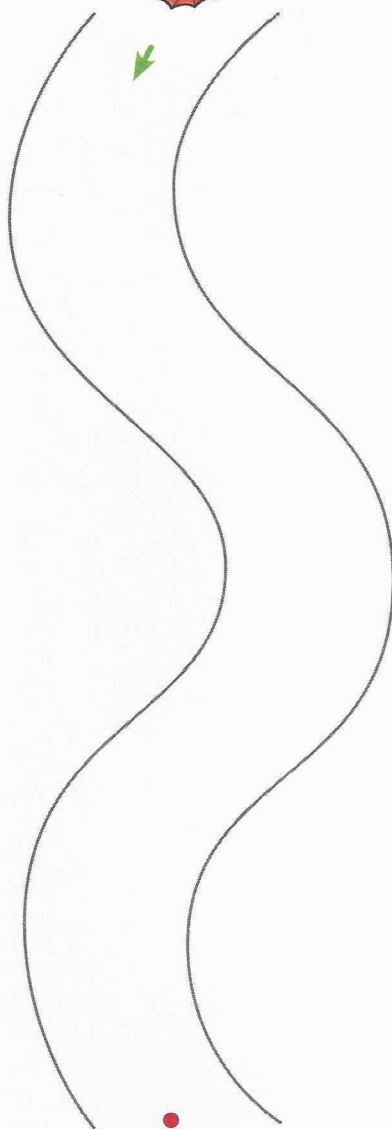
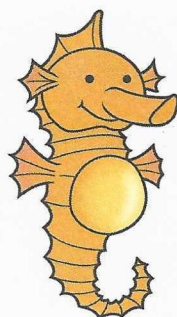
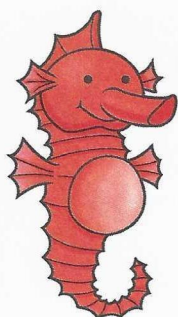


- Ayuda a Emilia, Coco y Agustín a llegar a su juego favorito del parque.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.



- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada animal acuático para llegar a su hábitat.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los peces.

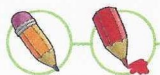
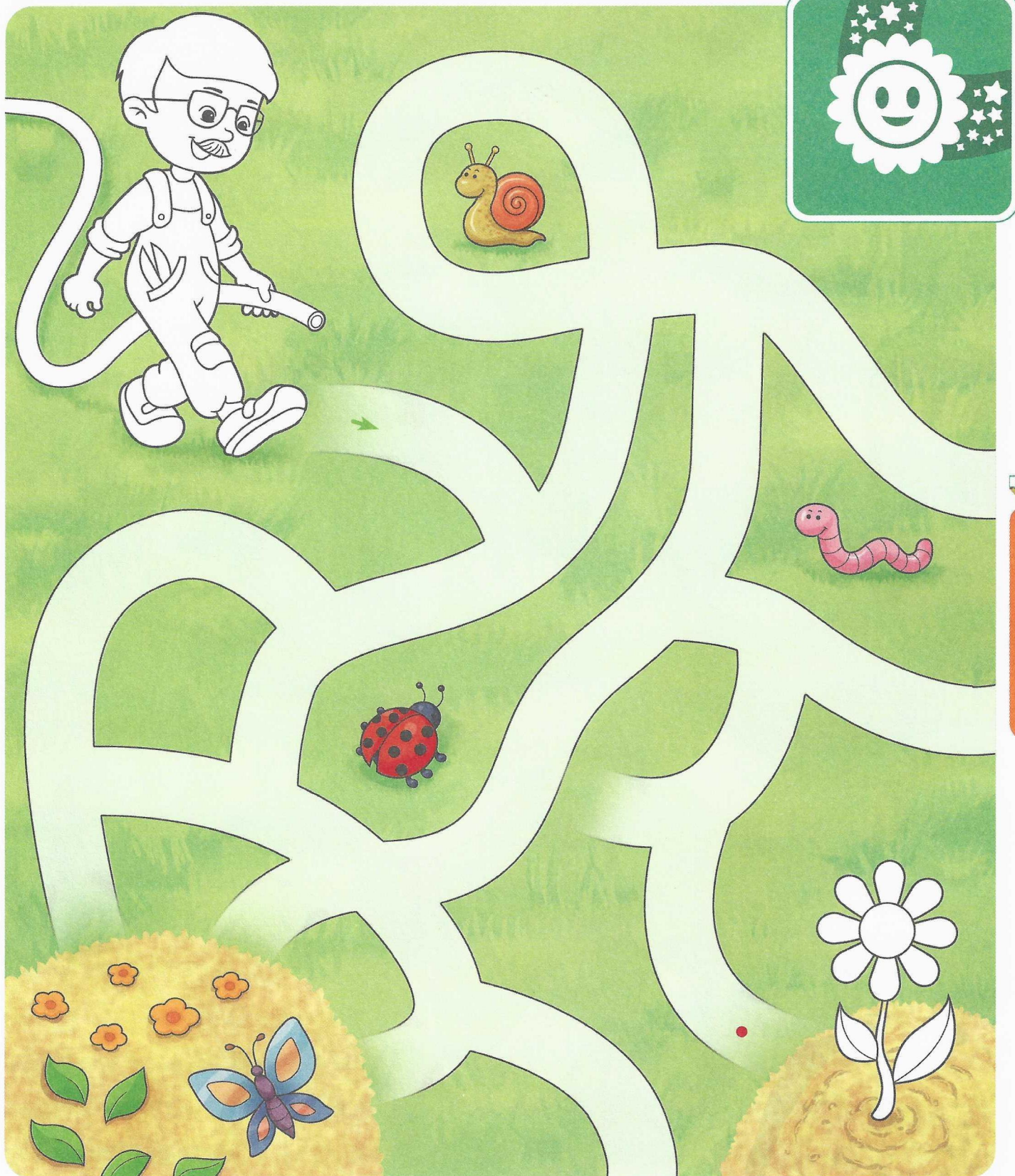
--	--	--



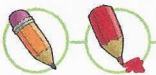
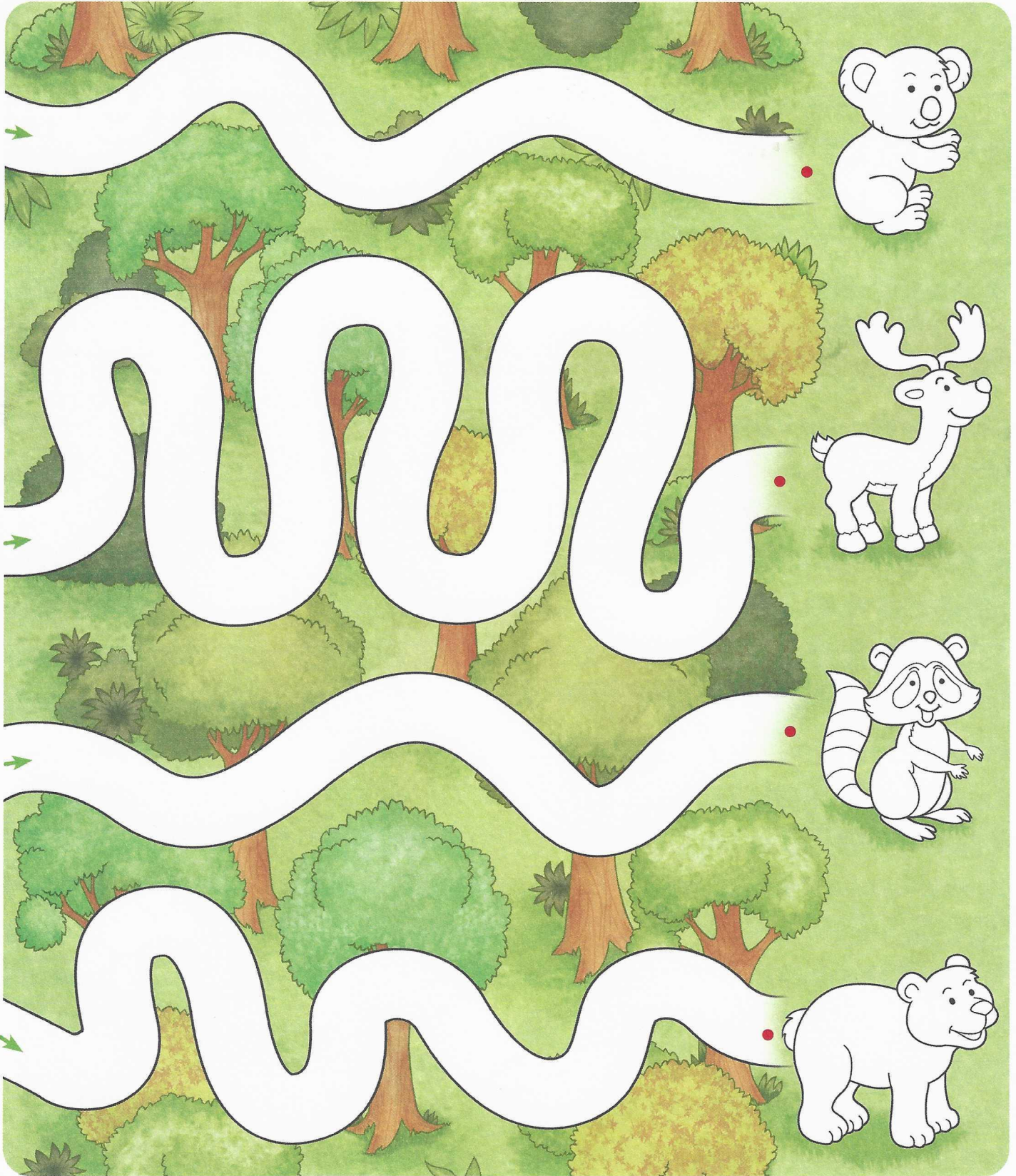
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada caballito de mar para llegar a su conchita.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta las conchitas del color de cada caballito de mar.



- Ayuda al perro a llegar hasta su hueso.
- Traza el camino que debe hacer el perro para llegar a su hueso.
- Pinta los dibujos y encierra el macetero que tiene una flor.

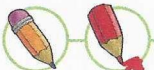
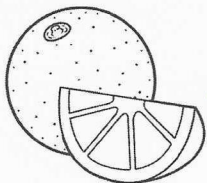
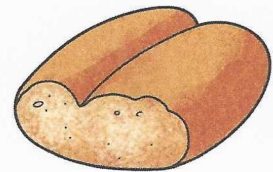
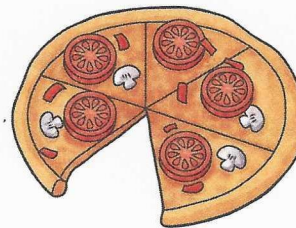
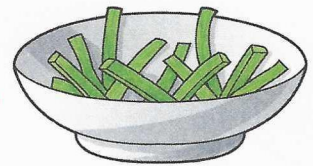
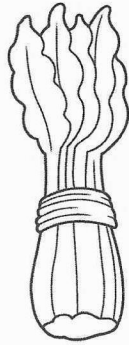
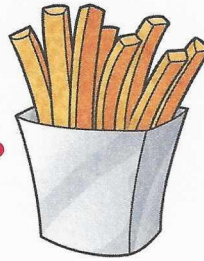
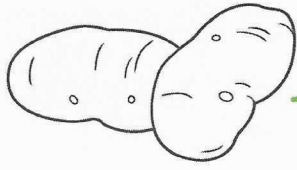


- Ayuda al jardinero a llegar hasta la flor.
- Traza un recorrido para que el jardinero pueda llegar a la flor y regarla.
- Pinta al jardinero y la flor.

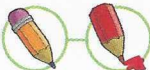
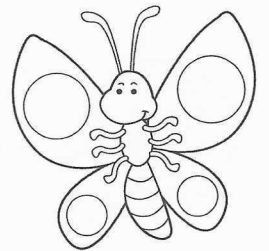
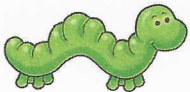
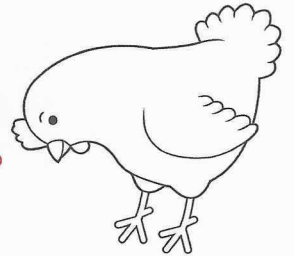
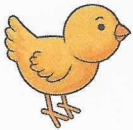
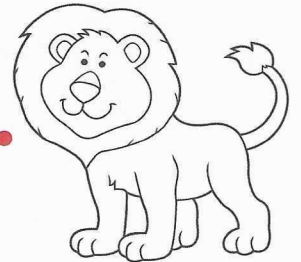
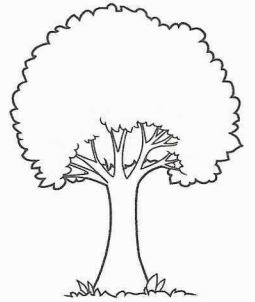


- Repasa con tu dedo índice el camino que recorrió cada animal del bosque.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta el animal que hizo el recorrido más difícil.

OA 8 Realizar trazos rectos

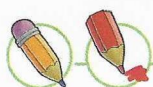
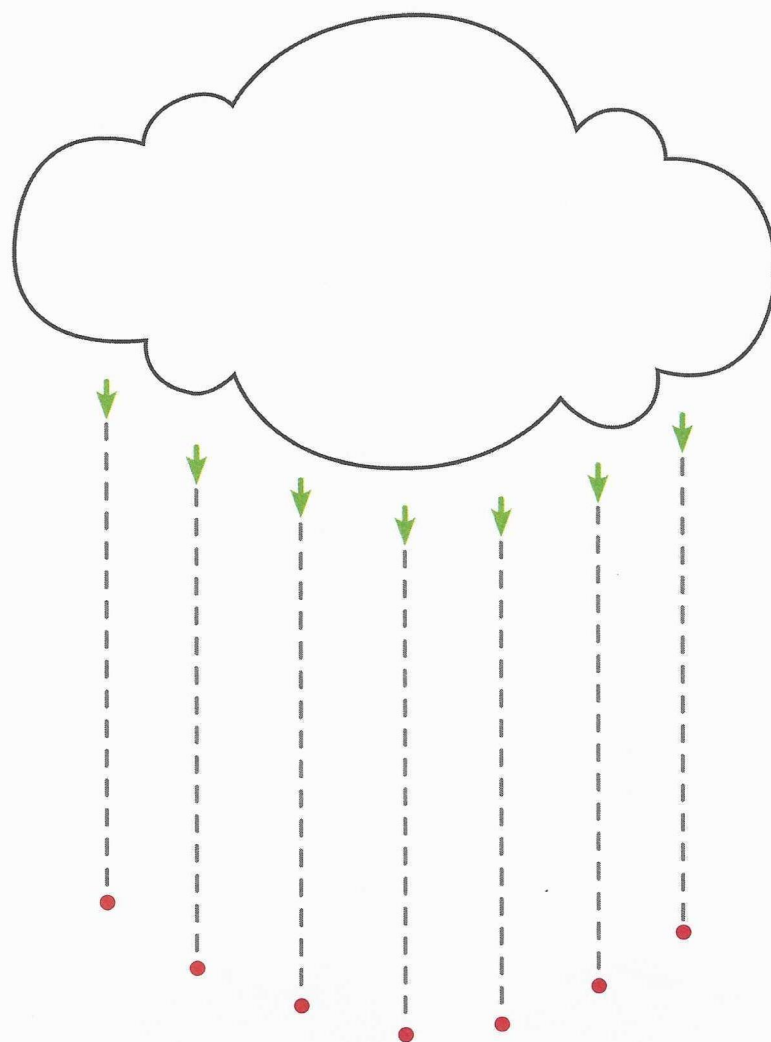
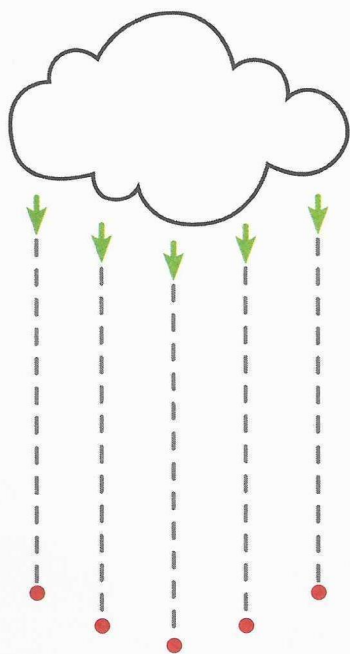
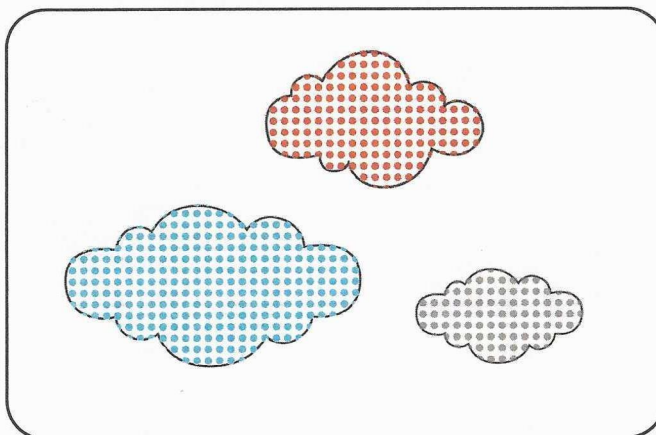
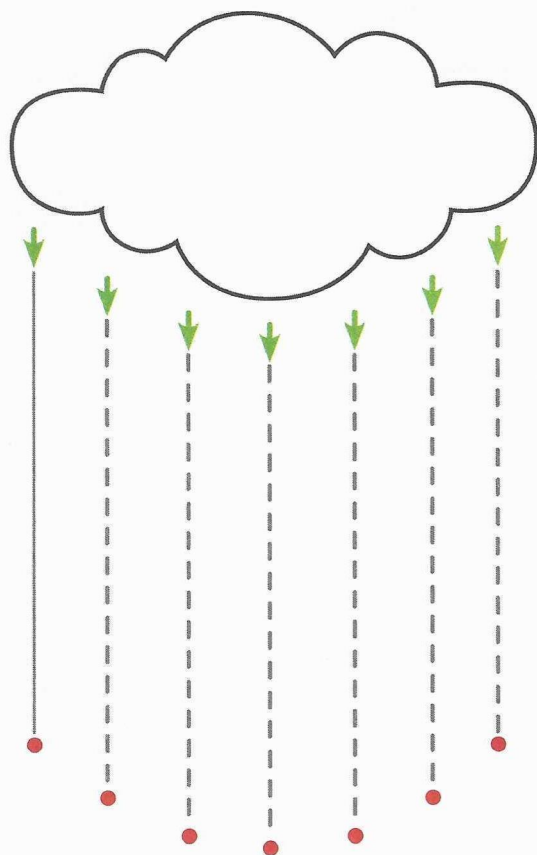


- Observa los alimentos y los productos que se hacen con ellos.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los alimentos.

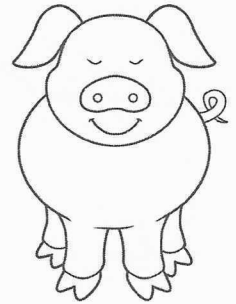
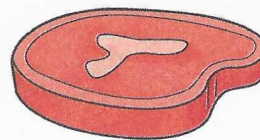
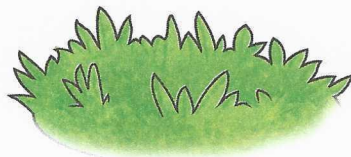
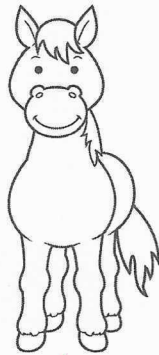
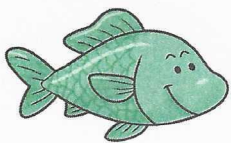
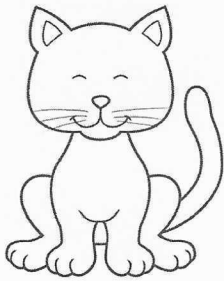


- Repasa con tu dedo índice la línea que une a cada ser vivo con su ejemplar adulto.
- Traza las líneas punteadas.
- Pinta los seres vivos adultos.

--	--	--



- Repasa la lluvia con tu dedo índice.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Puntea con marcadores el interior de las nubes según el modelo.



- ¿Qué comen estos animales?
- Repasa con tu dedo índice el camino que debe recorrer cada animal para llegar a su alimento.
- Traza las líneas punteadas y pinta los animales.

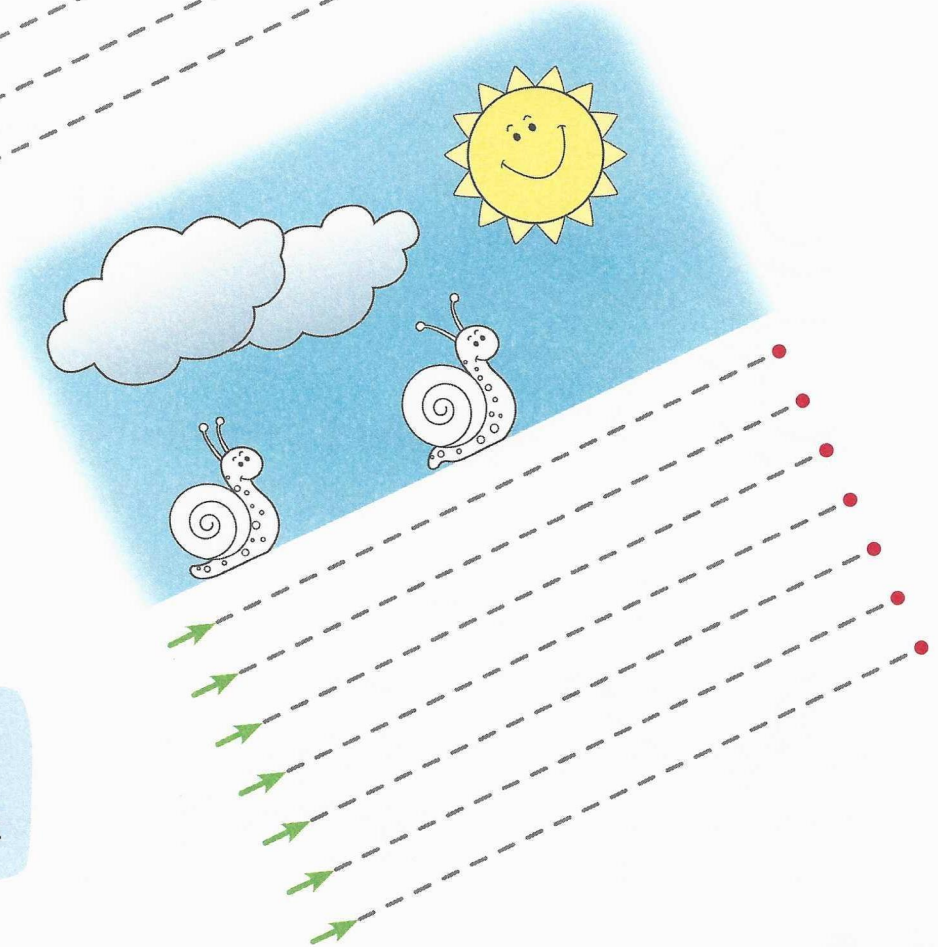


De noche pasean las babosas,
silenciosas, lentas y resbalosas.
Suben el camino bajo la luna,
cantando una canción de cuna.

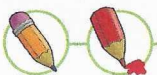
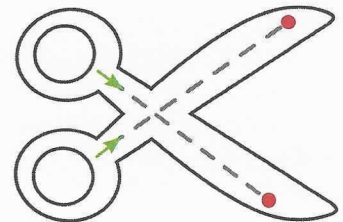
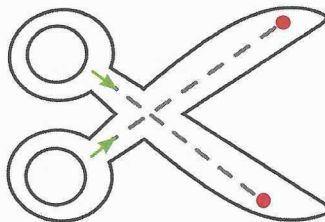
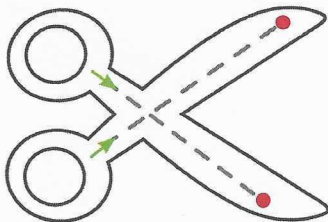
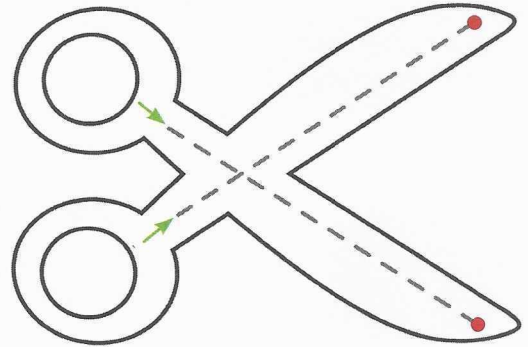
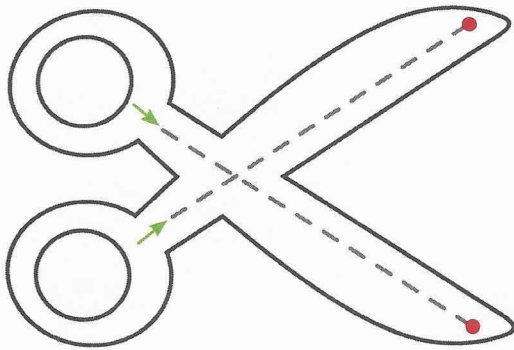
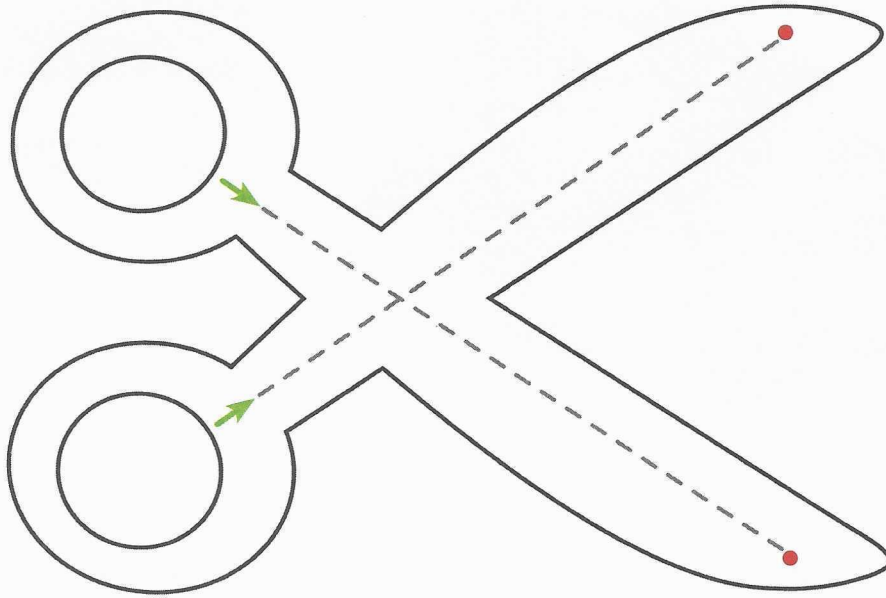
¿Cuántas babosas
y caracoles hay?



De día avanzan los caracoles,
con sus casitas de mil colores.
Suben despacio bajo el sol,
dejando un brillo como un farol.

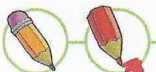
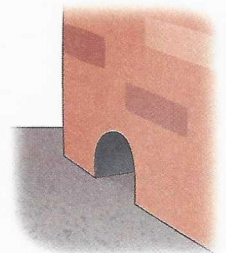
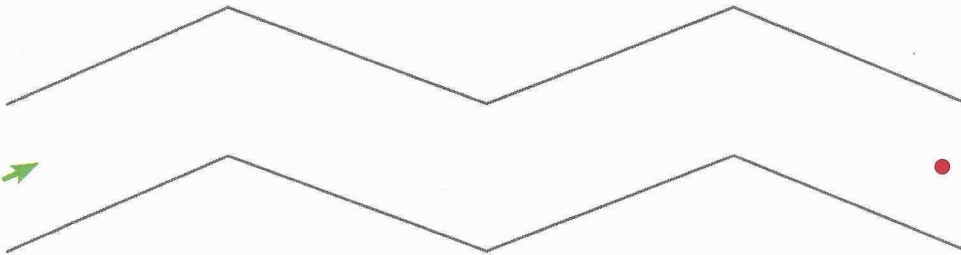
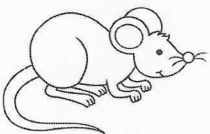
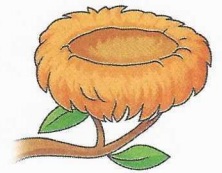
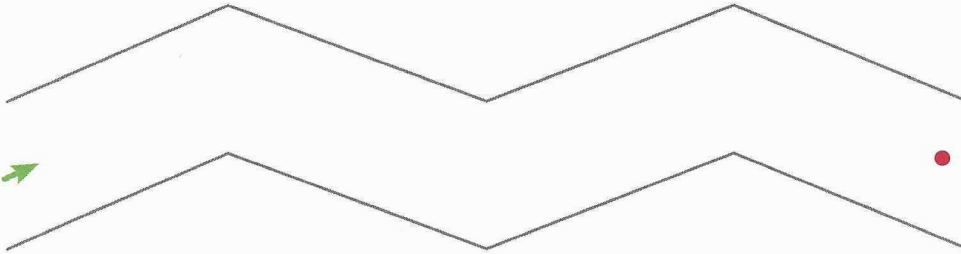
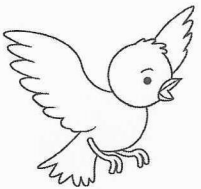
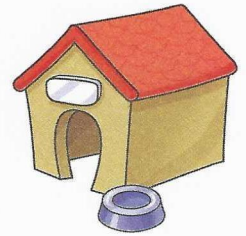
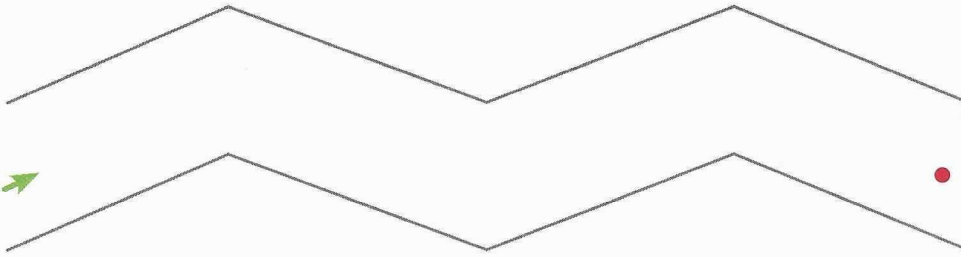
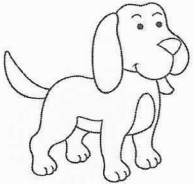
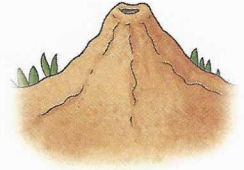
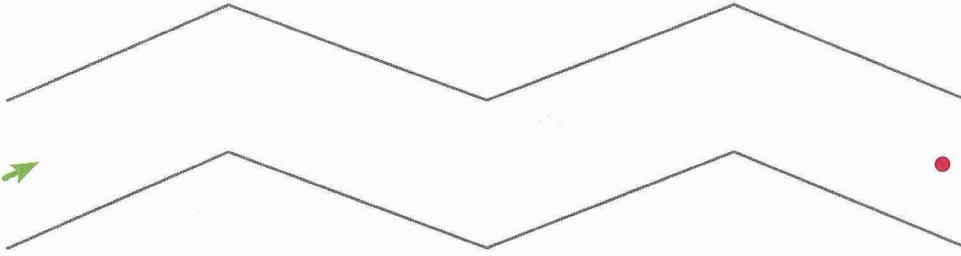
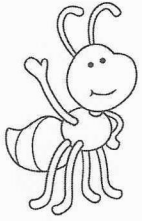


- Escucha los versos y después pinta de colores las babosas y los caracoles.
- Con tu dedo índice, recorre el camino que siguen las babosas en la noche y los caracoles en el día.
- Después, traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.



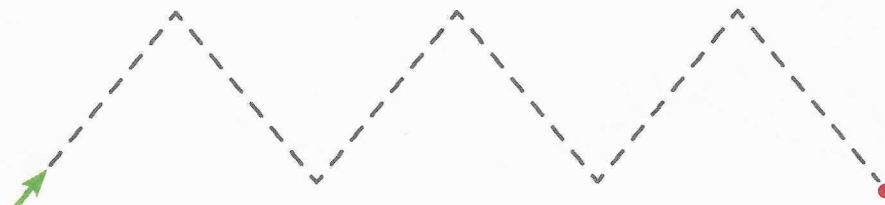
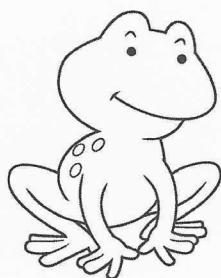
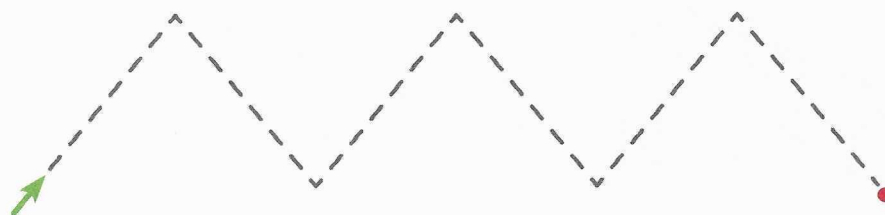
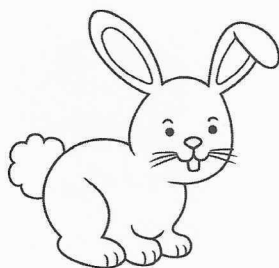
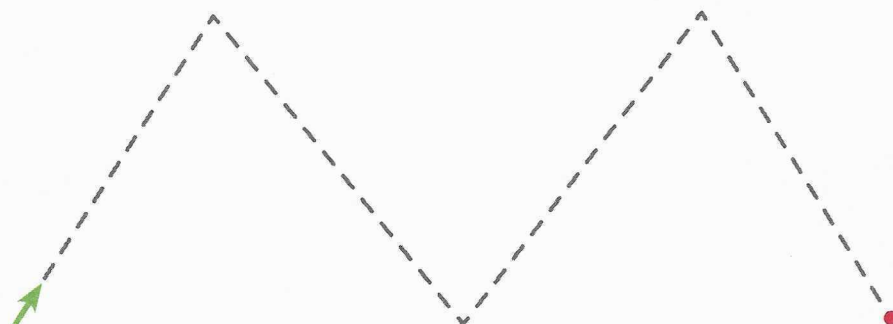
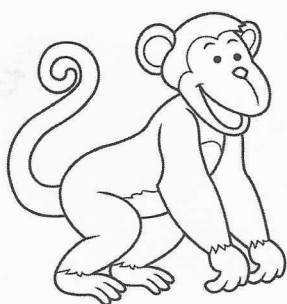
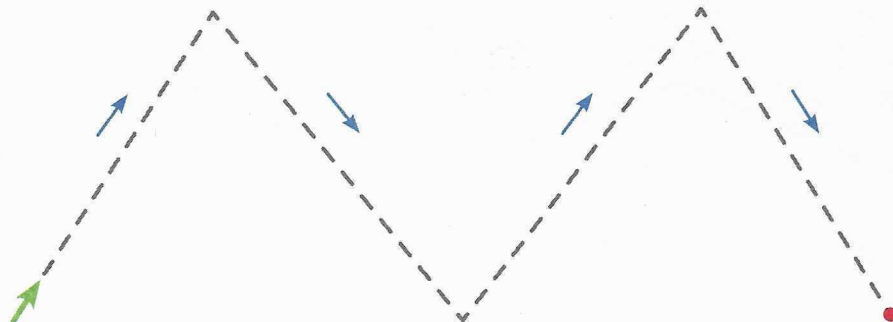
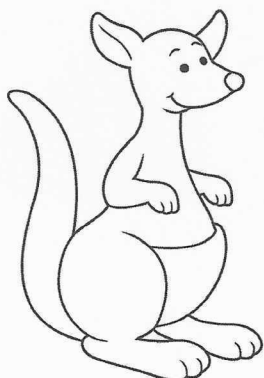
- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas de las tijeras.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta las tijeras grandes de color rojo, las medianas de color verde y las chicas de color amarillo.

OA 8 Realizar trazos quebrados



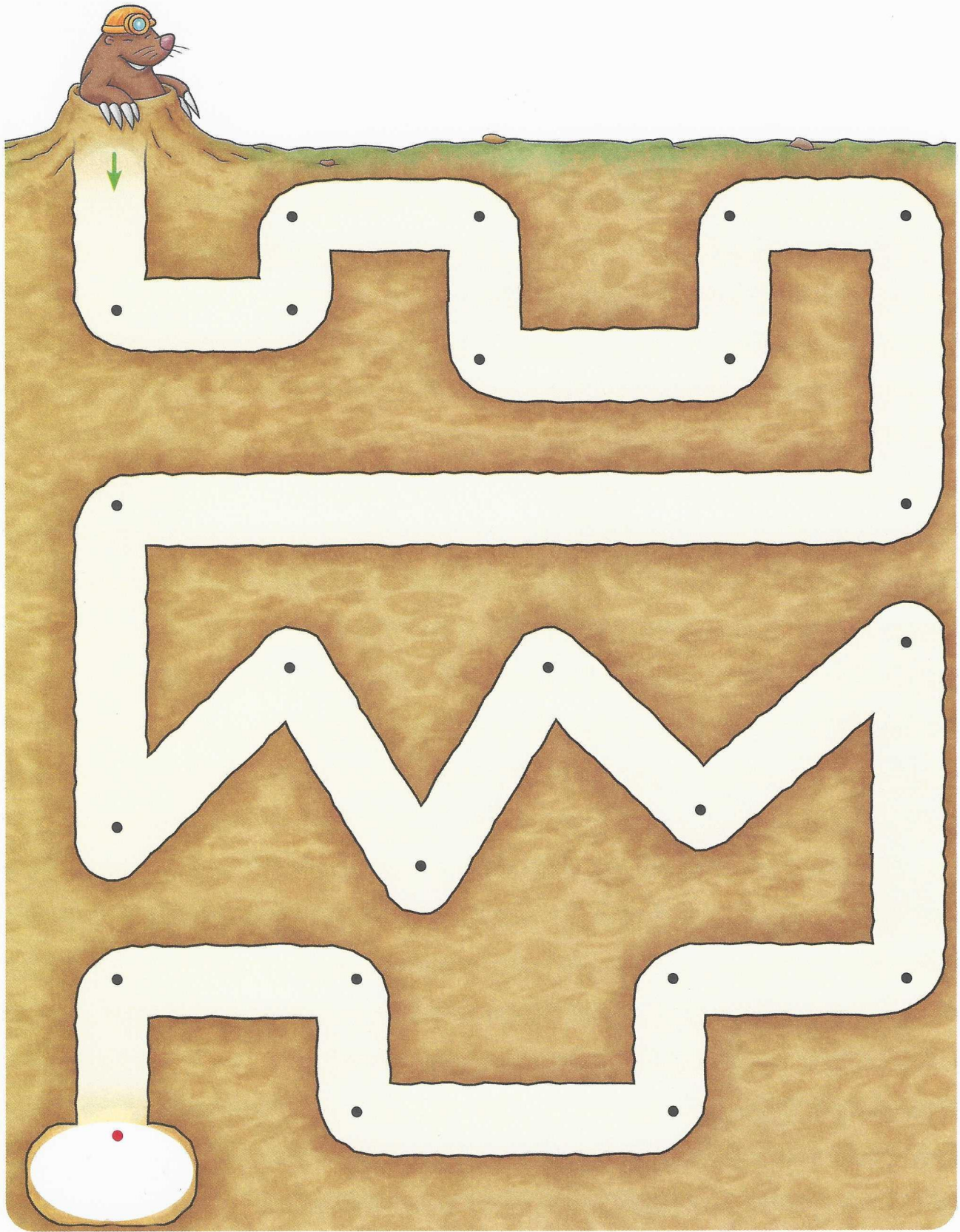
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que debe hacer cada animal para llegar hasta su hogar.
- Traza los caminos siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los animales. ¿Dónde vive cada uno?

OA 8 Realizar trazos quebrados

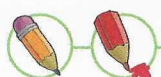
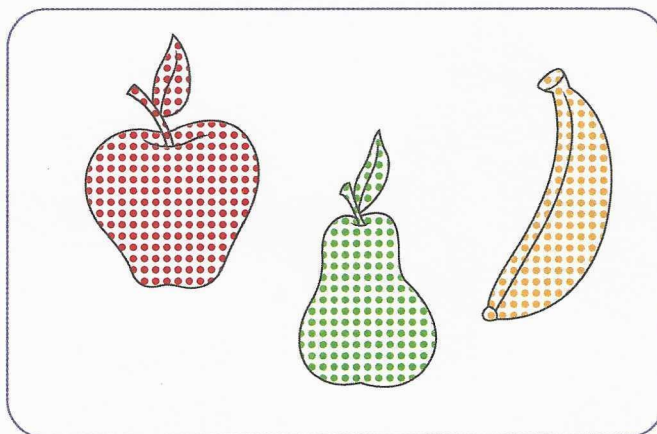


- Repasa con tu dedo índice el camino que debe hacer cada mamá para llegar hasta donde está su cría.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta a la madre de cada cría.

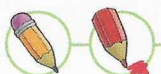
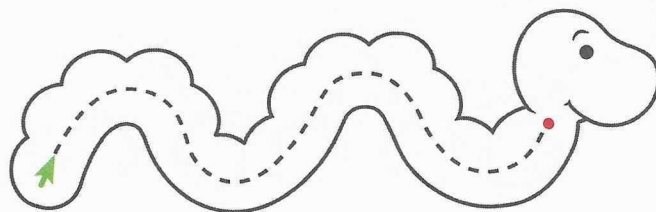
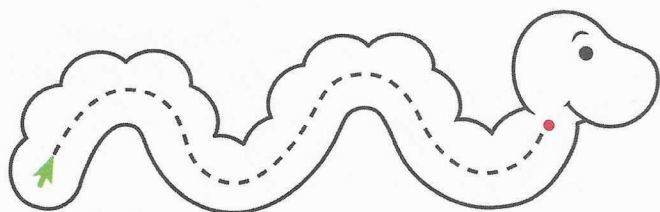
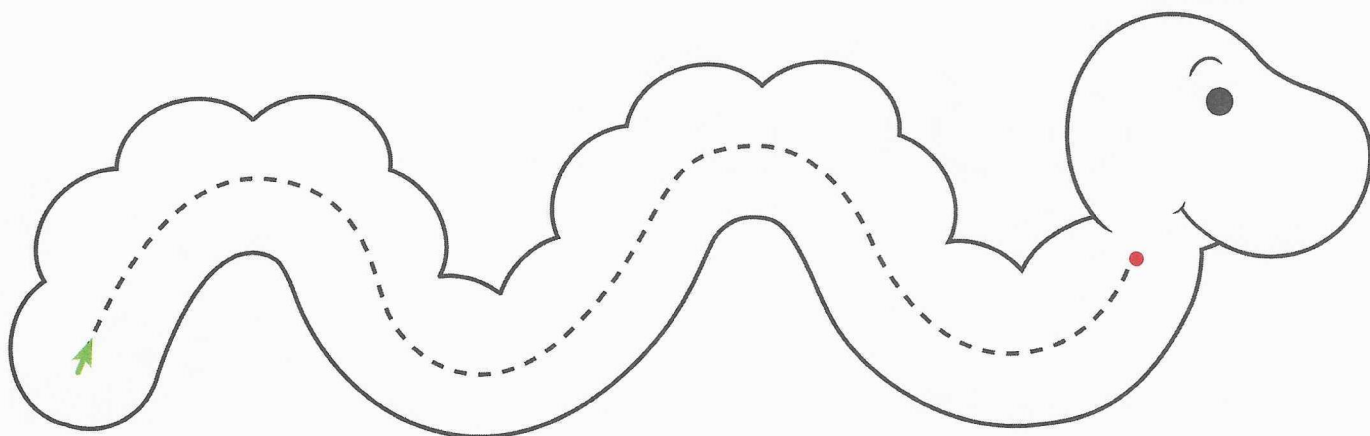
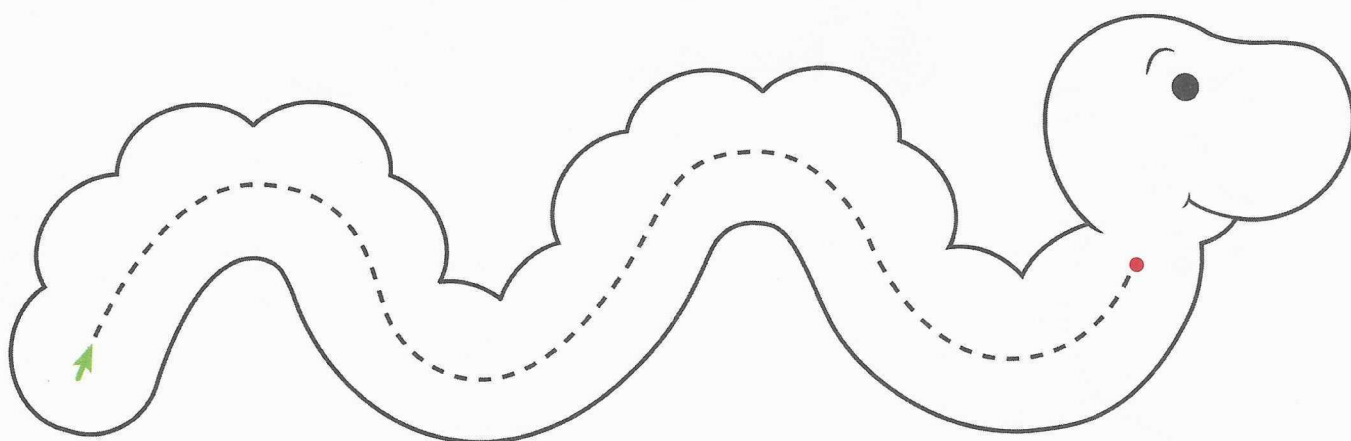
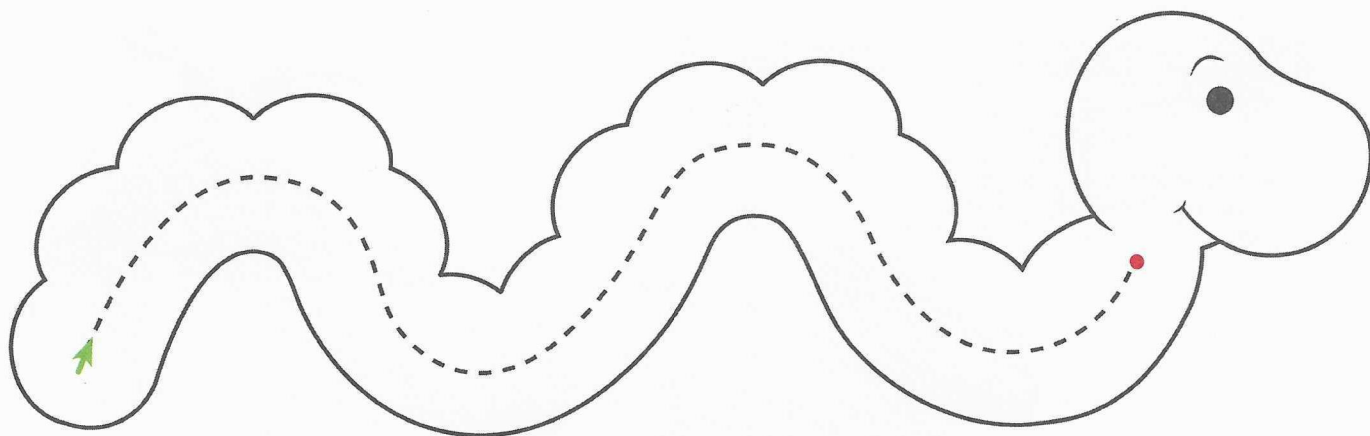
OA 8 Realizar trazos quebrados



- Ayuda al topo a llegar a su madriguera.
- Traza el camino siguiendo la dirección de la flecha. Pasa por los puntos negros hasta llegar al punto rojo.
- Dibuja lo que piensas que guarda el topo en su madriguera.

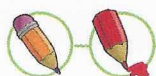
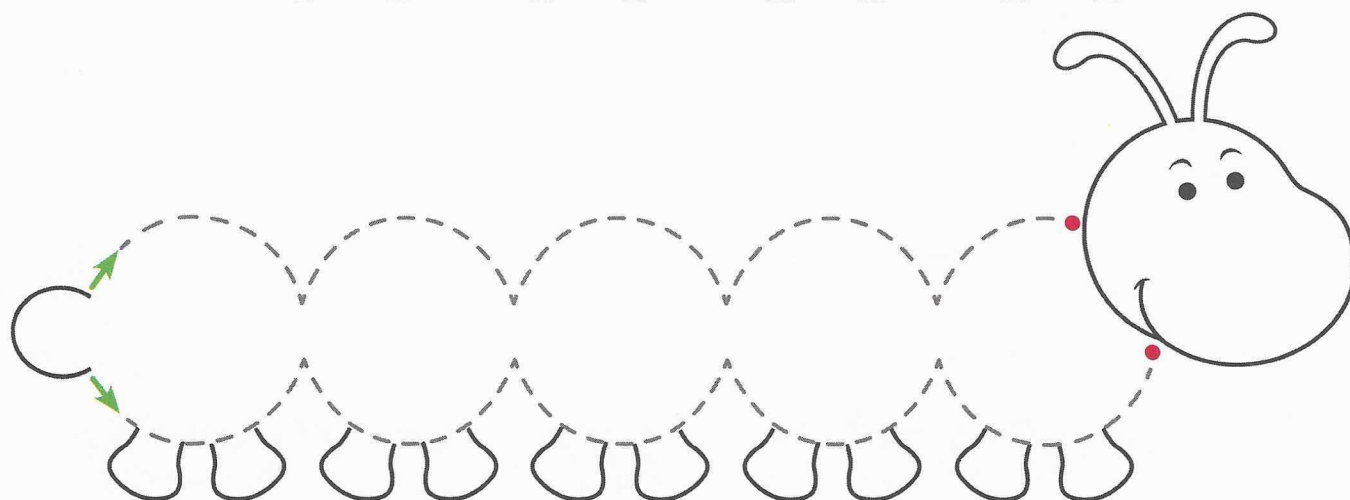
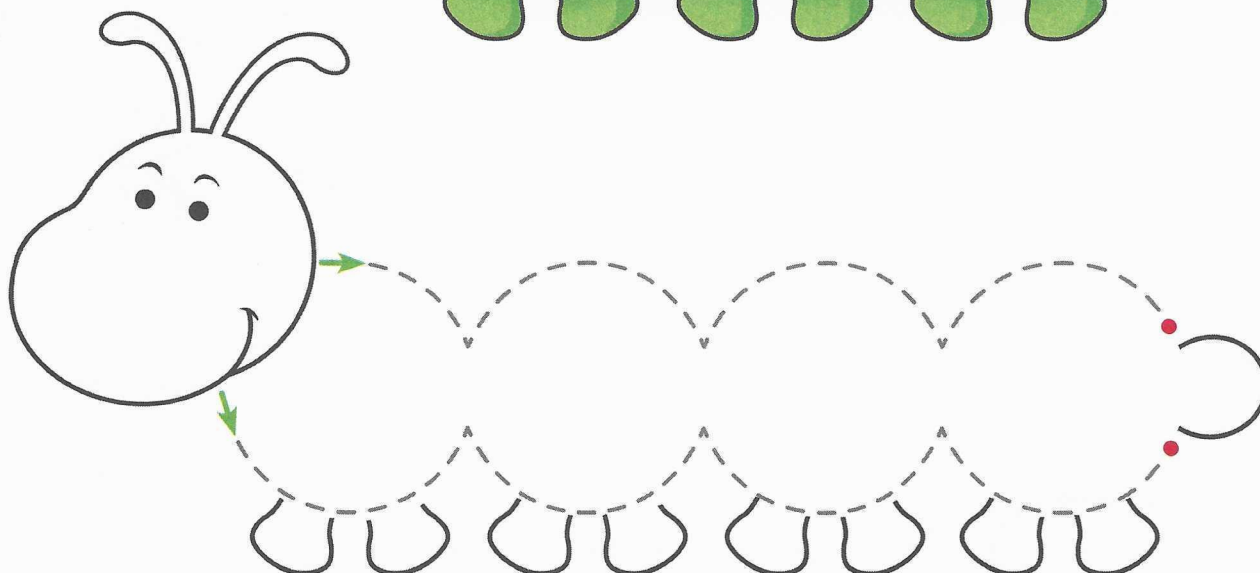
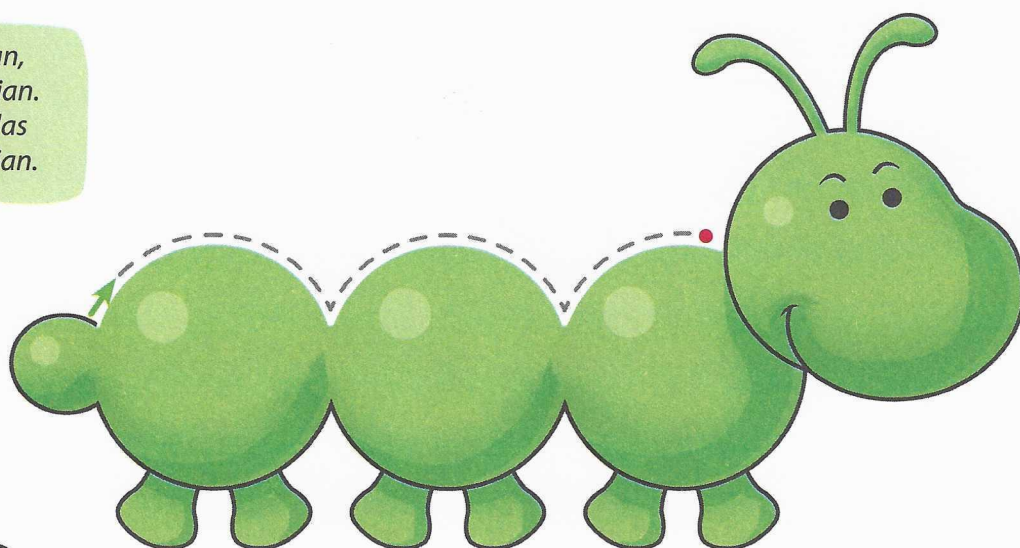


- Completa las frutas repasando con tu lápiz las líneas punteadas.
- Puntea con marcadores el interior de cada fruta. Fíjate en el modelo.



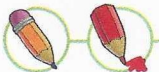
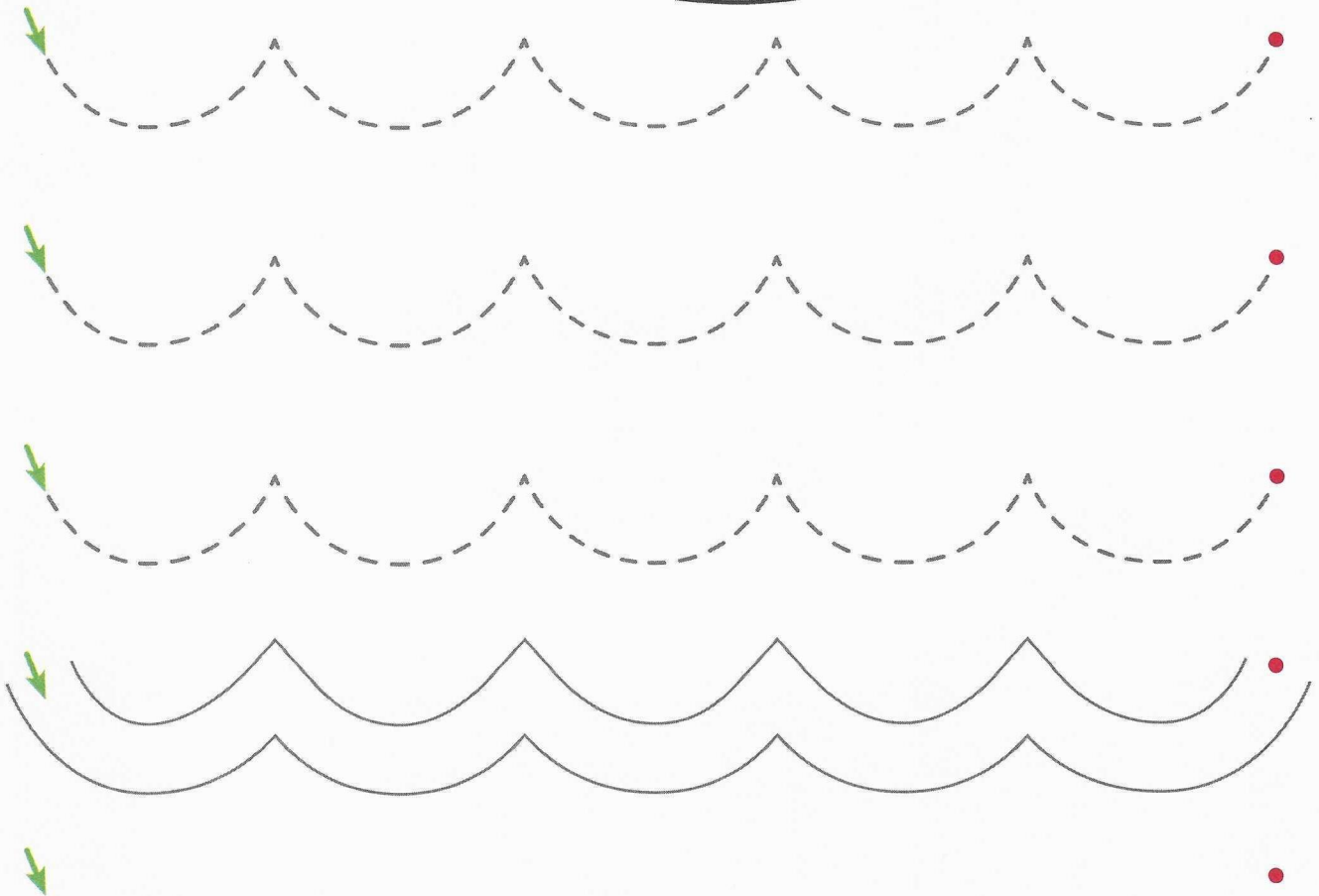
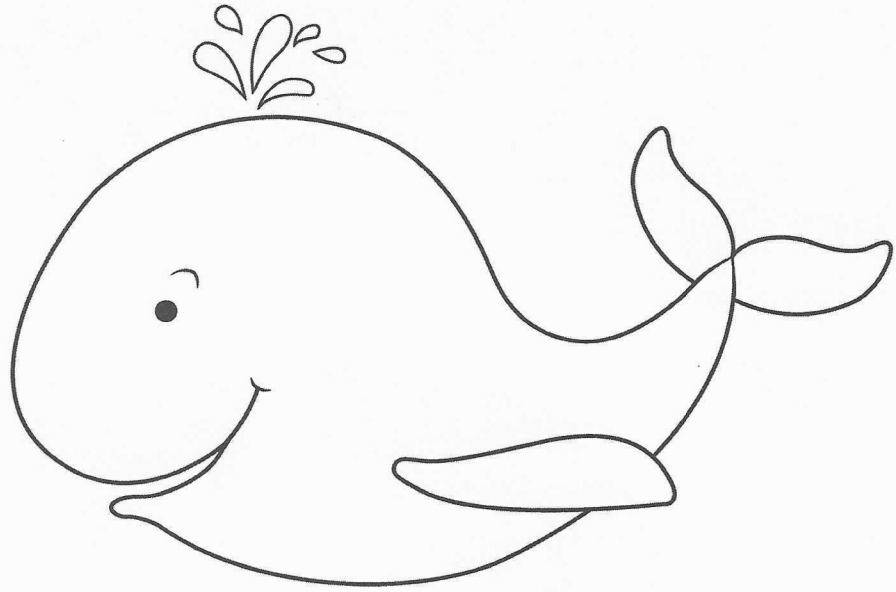
- Repasa con tu dedo índice el cuerpo de cada gusano.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los gusanos.

Las orugas avanzan,
caminan y se empujan.
Con curvas redondas
sus cuerpos se dibujan.

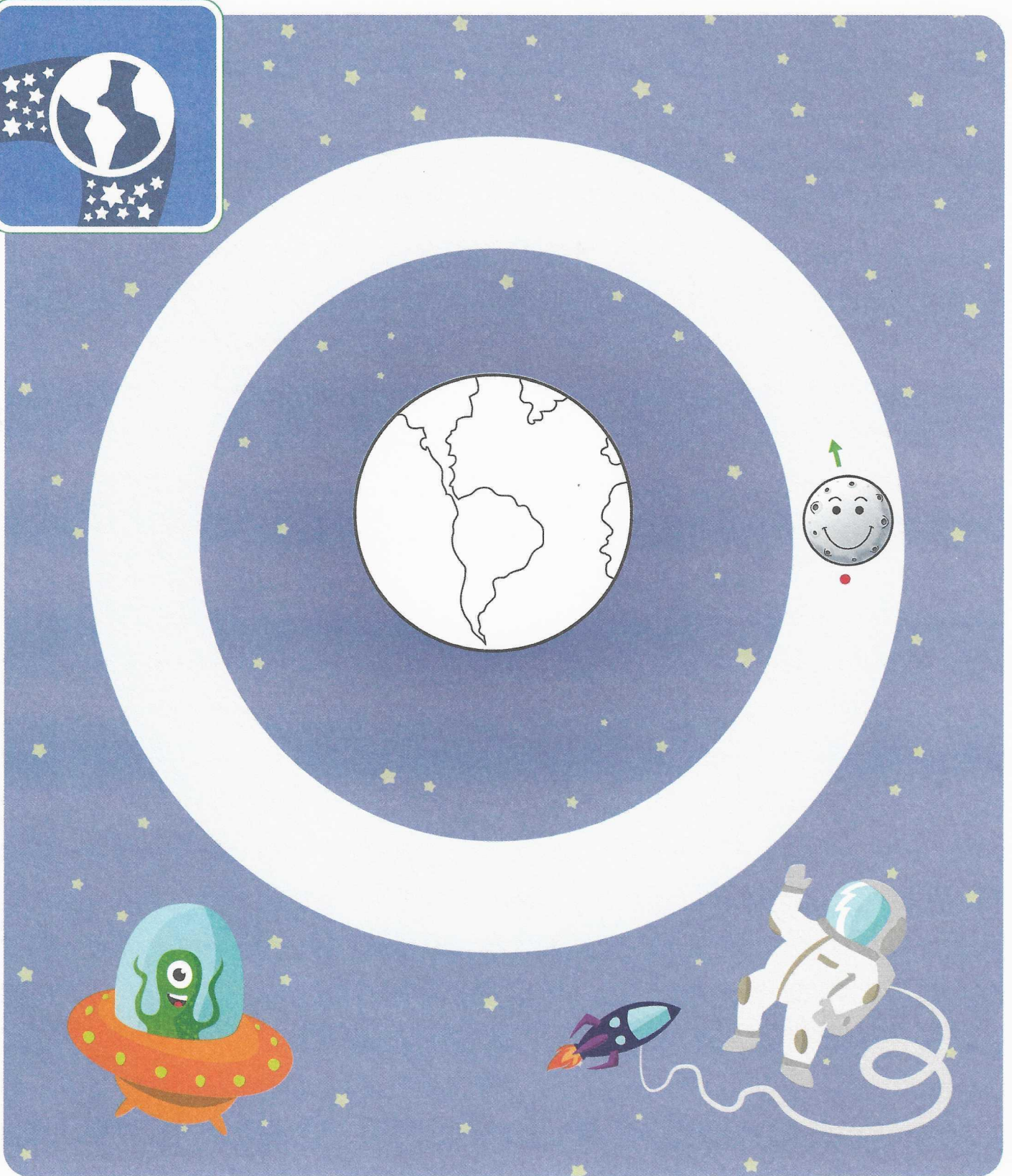


- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas del cuerpo de las orugas.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta de color amarillo la oruga que camina hacia la izquierda y de color verde la que camina hacia la derecha.

La ballena azul
el mar va cruzando,
subiendo y bajando,
por las olas va nadando.

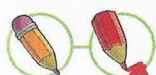
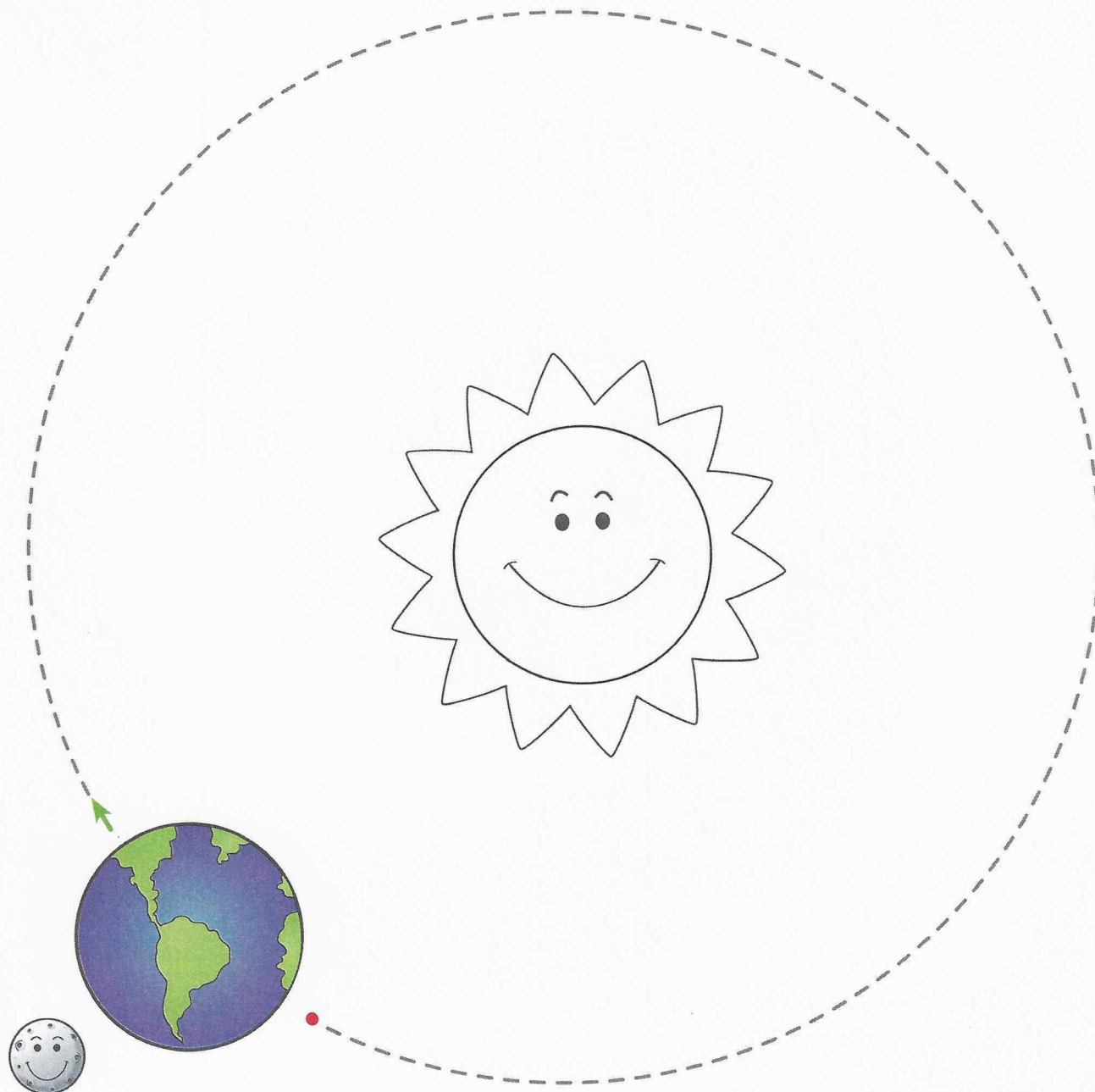


- Repasa con tu dedo índice las olas del mar.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Continúa el trazo partiendo desde la flecha hasta llegar al punto rojo. Pinta la ballena.

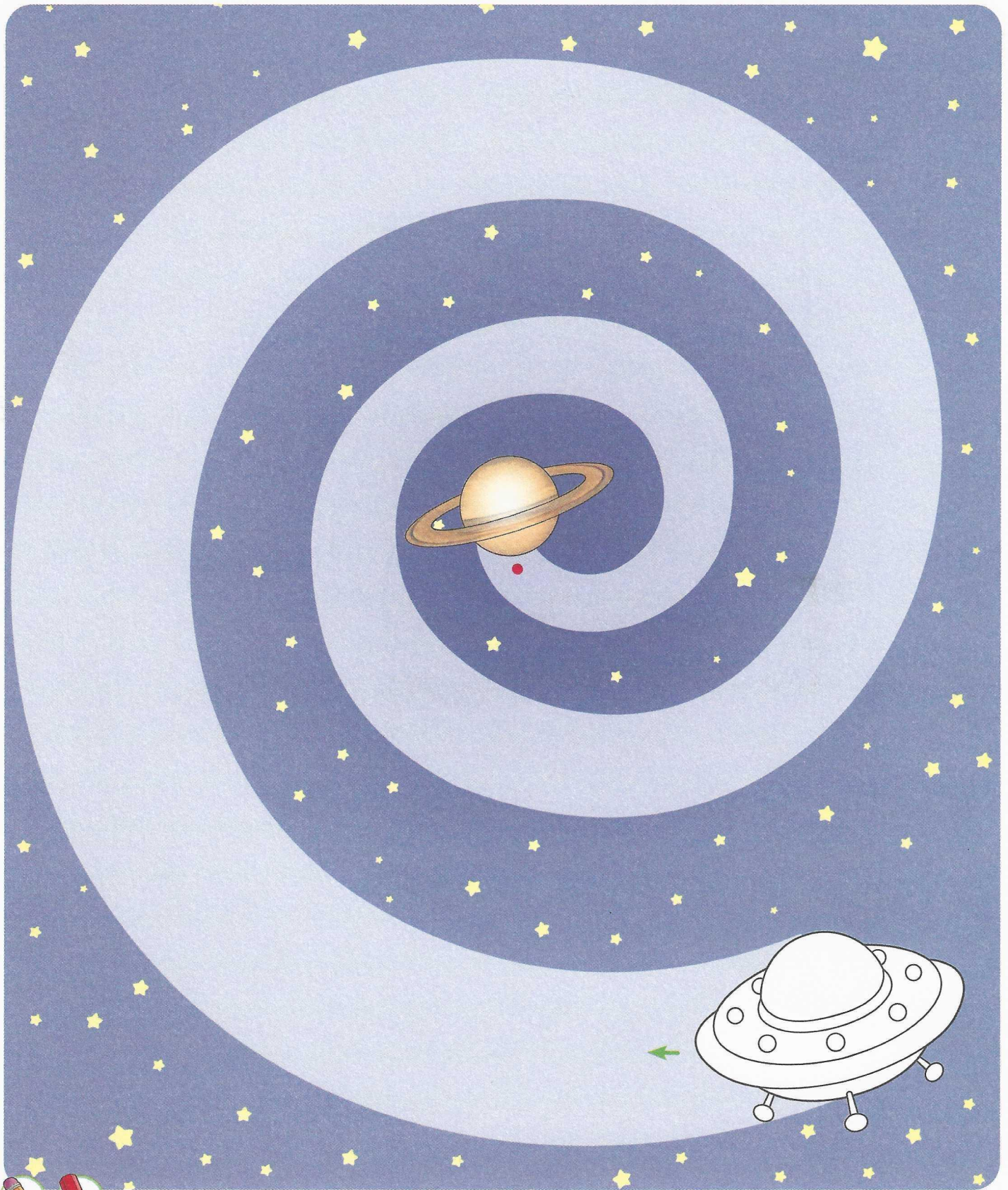


- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace la Luna alrededor del planeta Tierra.
- Traza el trayecto de la Luna siguiendo la dirección de la flecha.
- Pinta el planeta Tierra.

*La Tierra redonda gira sin parar,
dando la vuelta al Sol, le gusta bailar.*



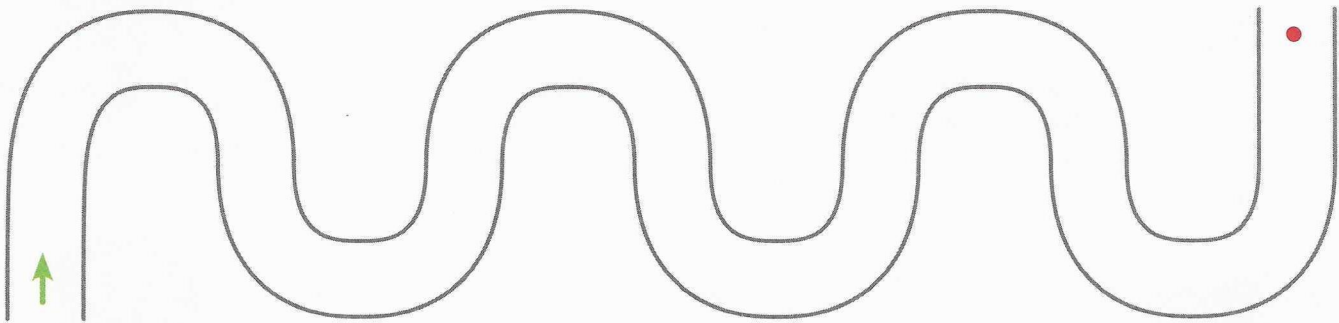
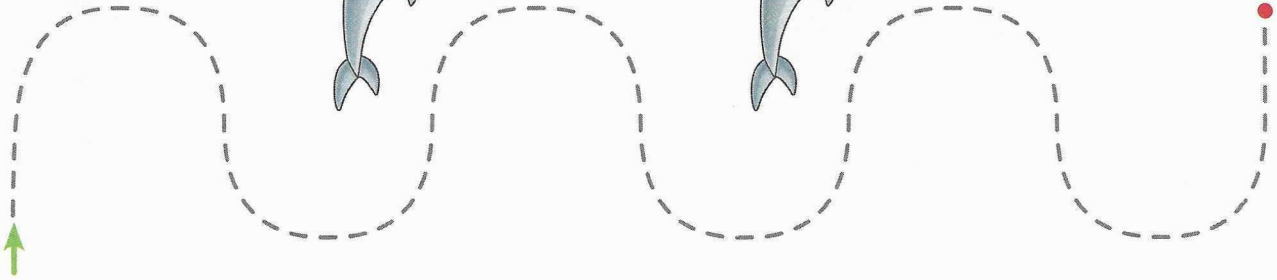
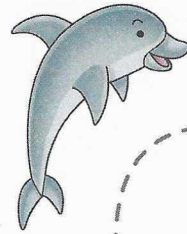
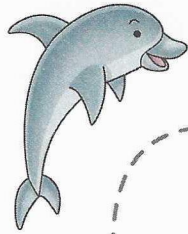
- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace el planeta Tierra alrededor del Sol.
- Traza la línea punteada siguiendo la dirección de la flecha.
- Pinta el Sol.



- Repasa con tu dedo índice el trayecto que hace el platillo volador hasta Saturno.
- Traza el trayecto siguiendo la dirección de la flecha.
- Pinta el platillo volador.

OA 8 Realizar trazos curvos

Las olas del mar quieren jugar,
con delfines alegres que saben saltar.

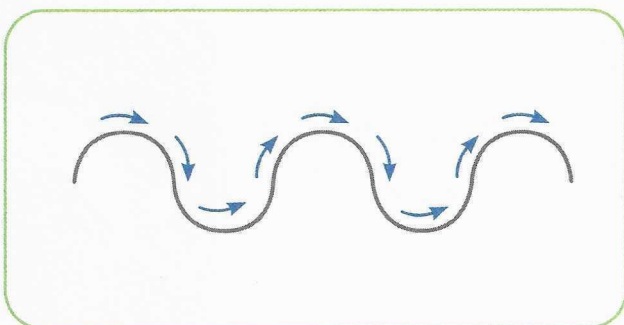


Actividad interactiva



- Repasa con tu dedo índice las líneas curvas de las olas.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Continúa los trazos partiendo desde la flecha hasta llegar al punto rojo.

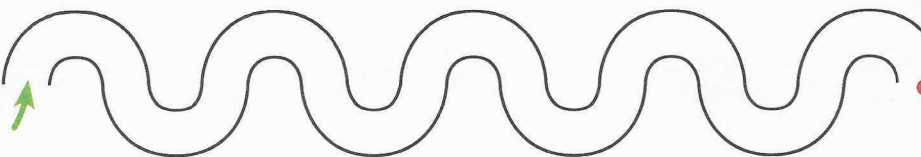
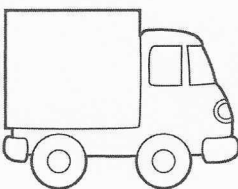
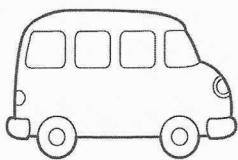
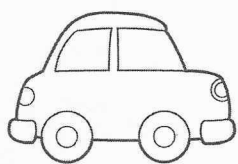
OA 8 Realizar trazos curvos



*El auto y el bus van a pasear,
siguen el camino sin tropezar.*

*La bicicleta avanza con emoción,
llega a la pista con precaución.*

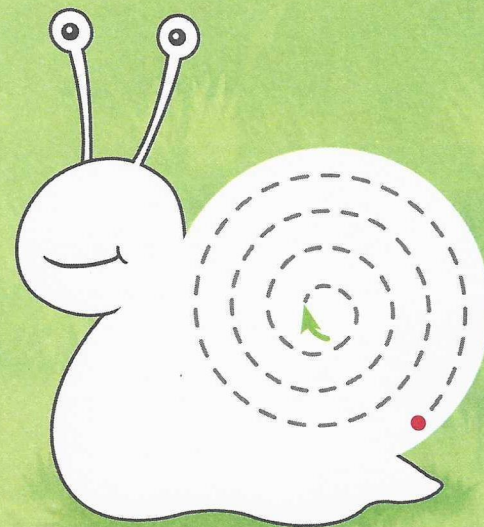
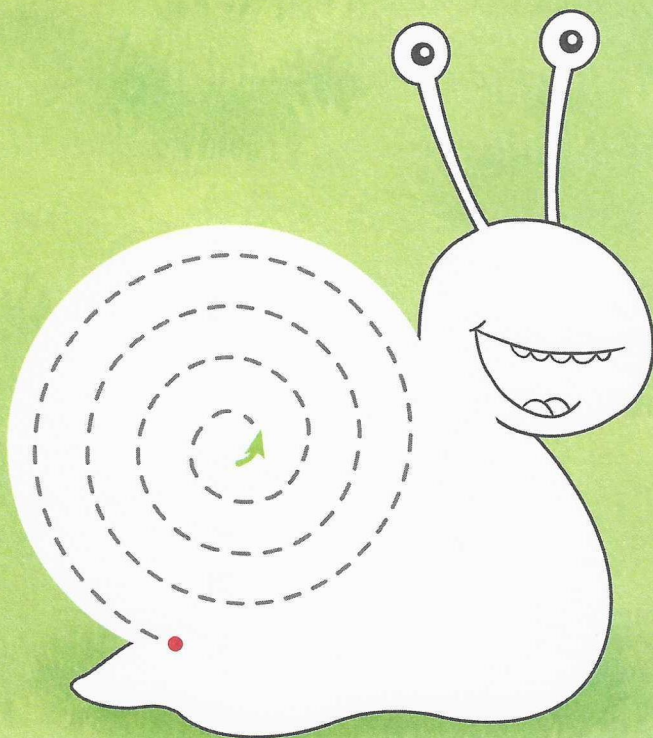
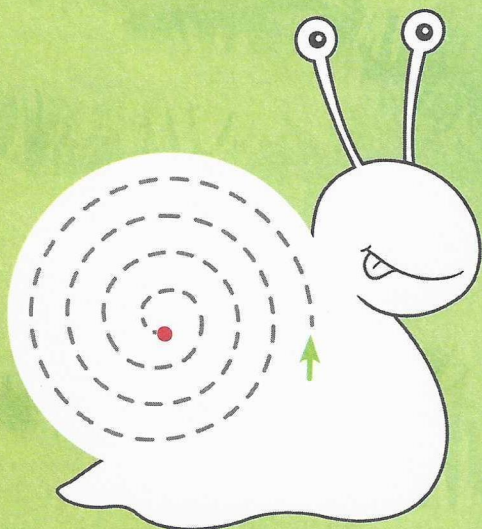
*El camión se mueve sin prisa,
curva tras curva, ¡llega a la pista!*



- Ayuda a cada medio de transporte terrestre a llegar a la señal de tránsito.
- Traza los caminos siguiendo el trayecto, según corresponda.
- Pinta los medios de transporte.

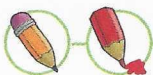
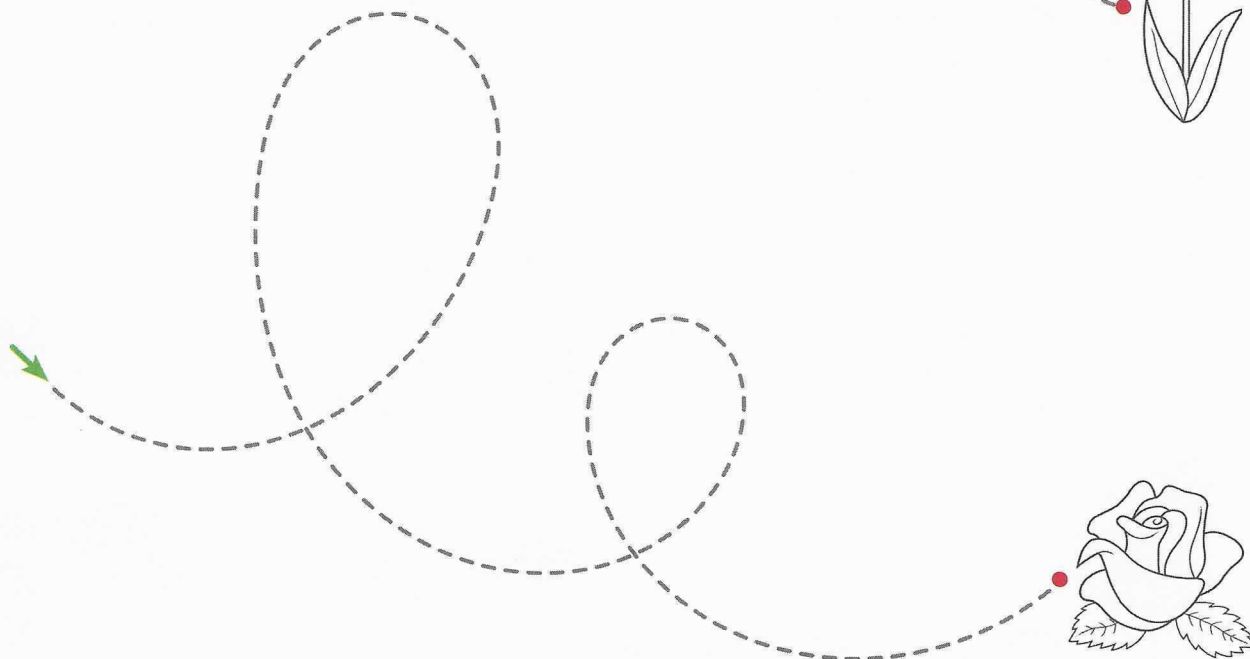
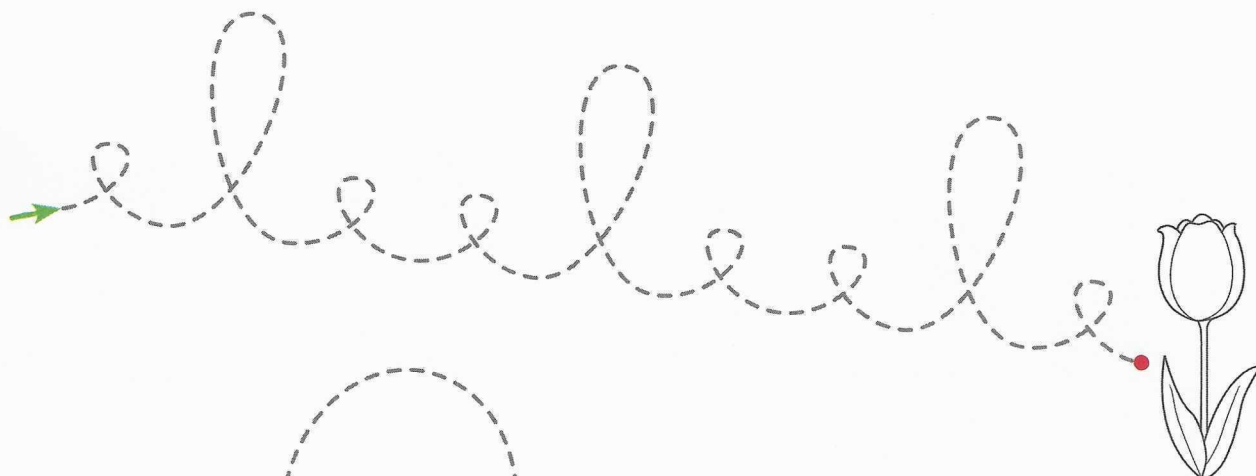
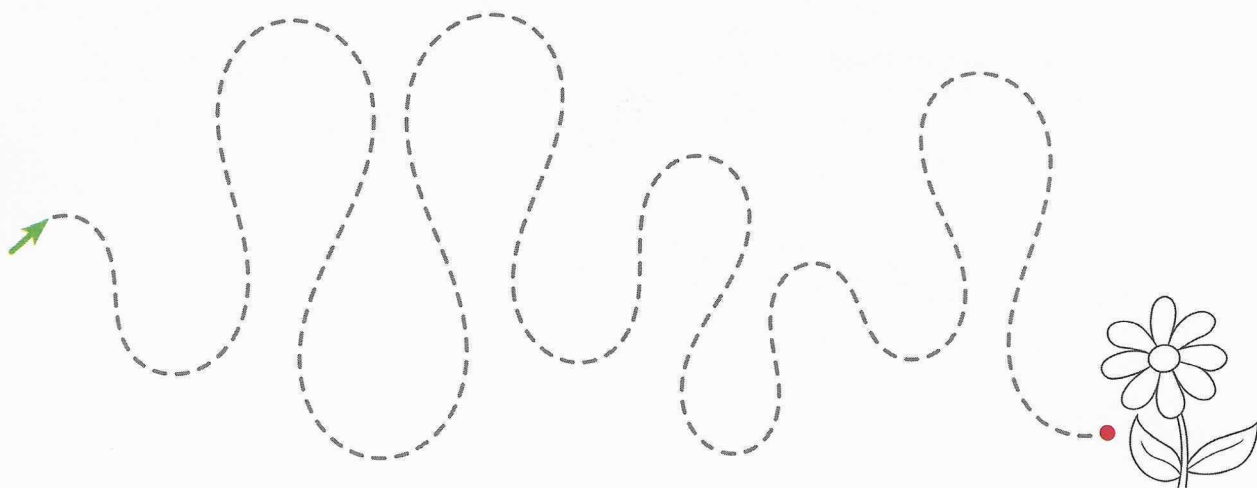
En mis tentáculos tengo
los ojos para mirar;
no camino ni corro,
pero me arrastro sin parar.

¿Quién soy?



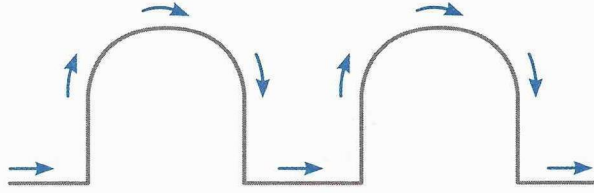
- Repasa con tu dedo índice las líneas del caparazón de cada caracol.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta los caracoles grandes de un color y los pequeños de otro.

OA 8 Realizar trazos curvos

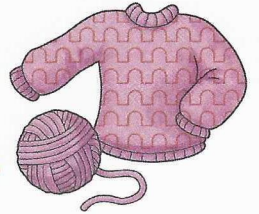
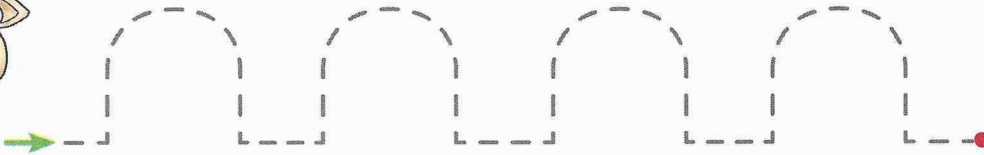
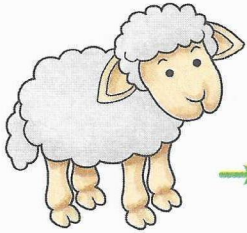


- Repasa con tu dedo índice el trayecto de cada insecto hasta su flor.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta las flores.

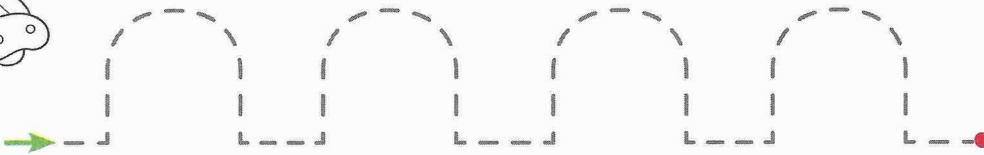
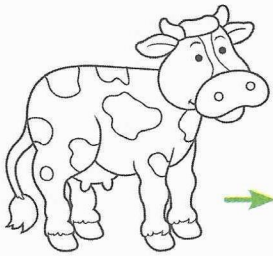
OA 8 Realizar trazos mixtos



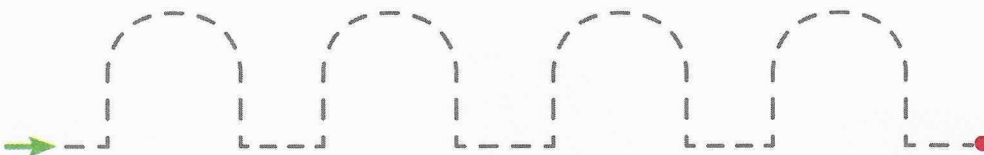
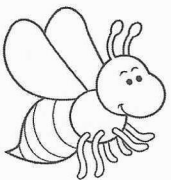
La oveja camina por el camino punteado, dejando su lana para un suéter abrigado.



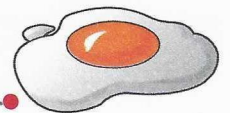
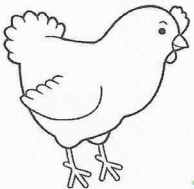
La vaca avanza por la línea curva y recta, dando su leche, blanca y fresca.



La abeja vuela por el trazo que sube y baja, llevando su miel dorada que tanto trabaja.

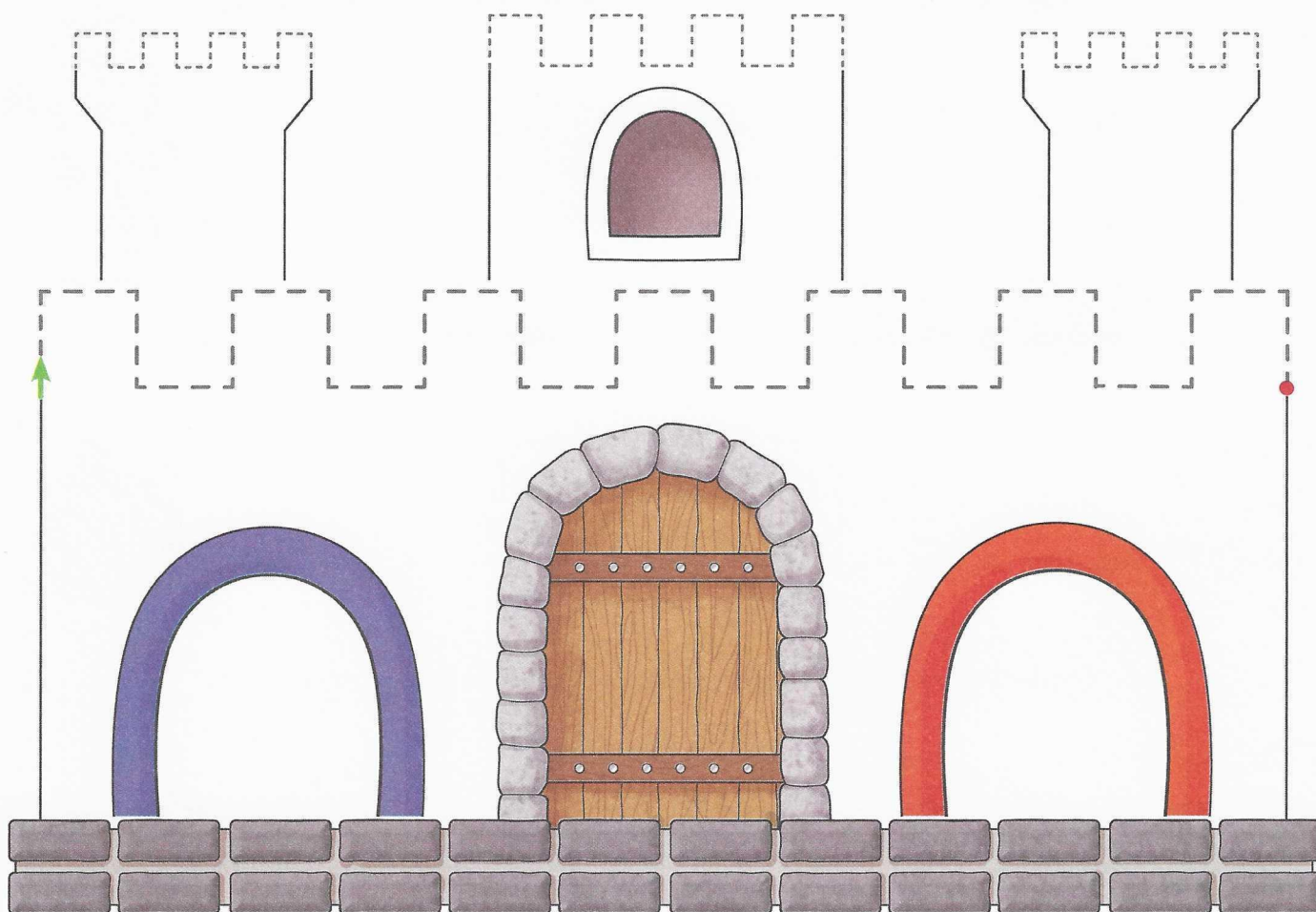
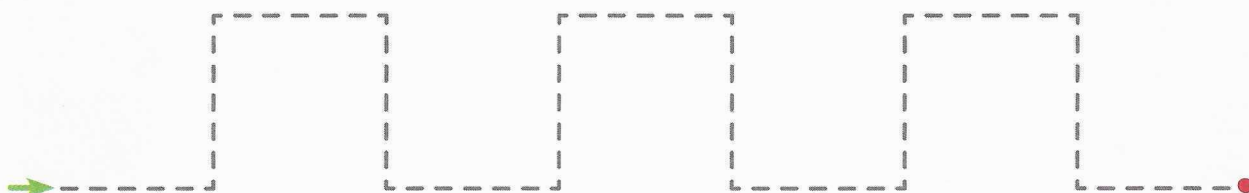
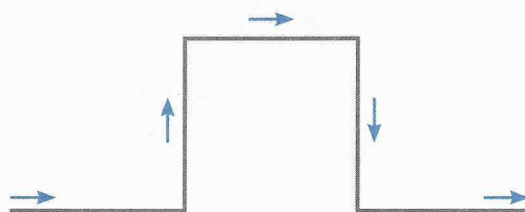


La gallina corre por la línea sin fin, poniendo su pequeño huevo en el jardín.



- ¿Qué productos nos dan los animales?
- Repasa, con tu dedo índice, el camino de cada animal hasta el producto que nos da.
- Traza las líneas punteadas y pinta los animales.

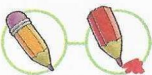
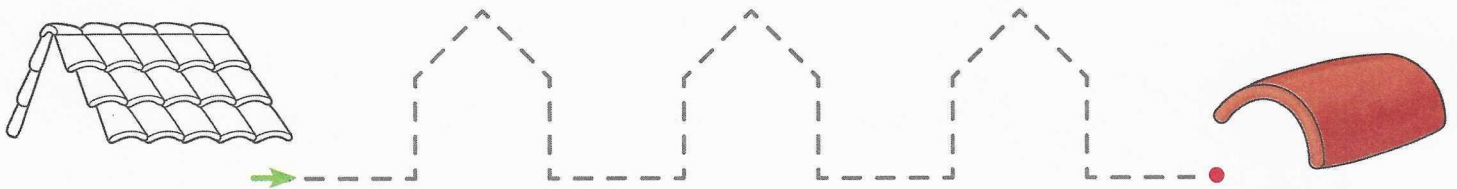
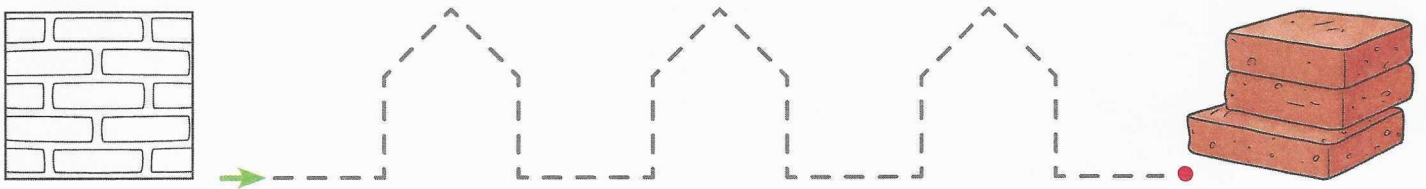
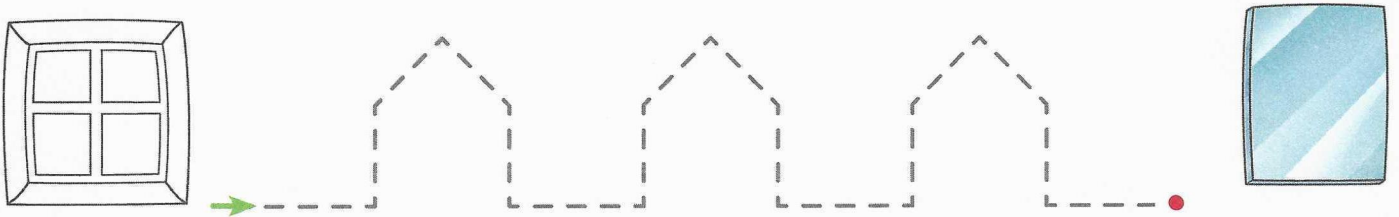
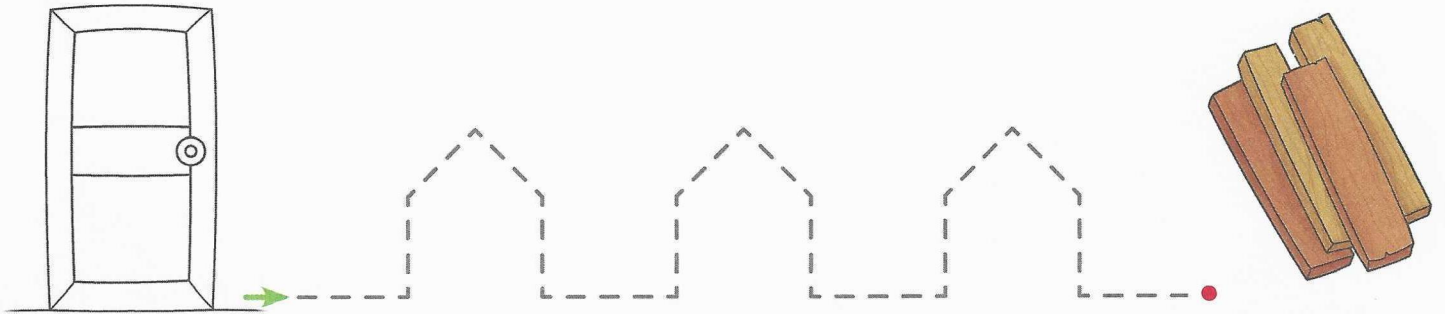
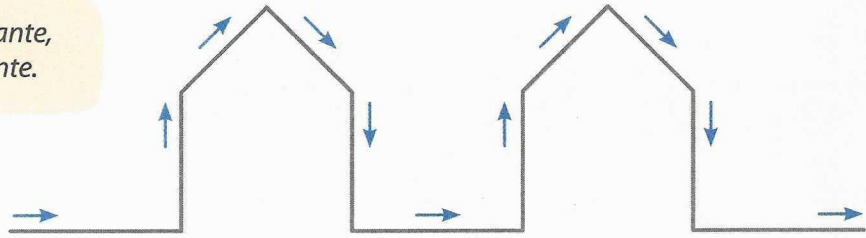
Trazo a trazo, recto y sencillo,
se levanta el enorme castillo.



- Repasa con tu dedo índice las líneas punteadas del castillo.
- Traza las líneas punteadas.
- Dibuja al rey del castillo en la ventana azul y a la reina, en la roja.

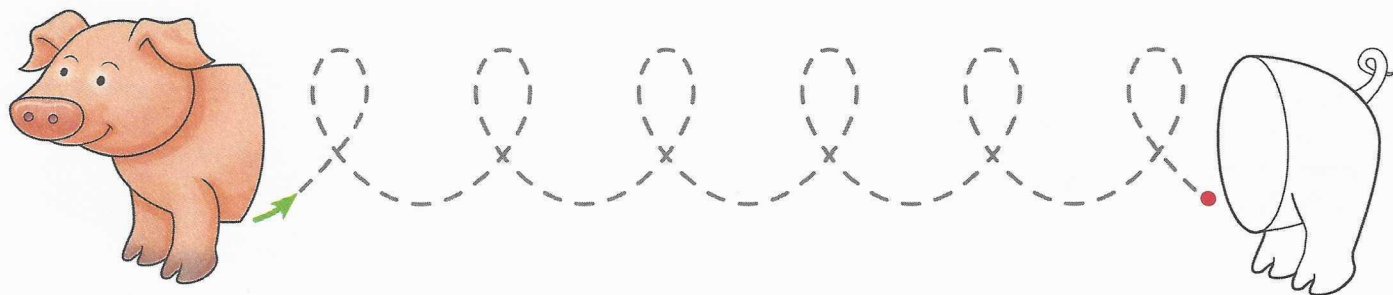
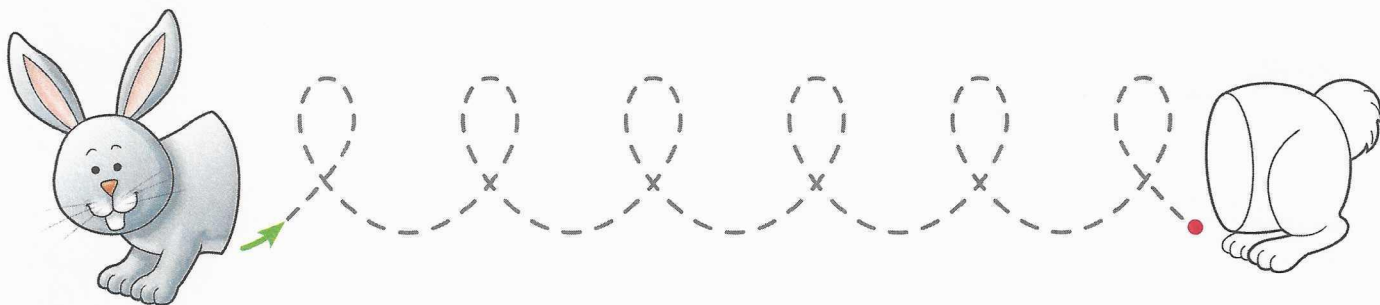
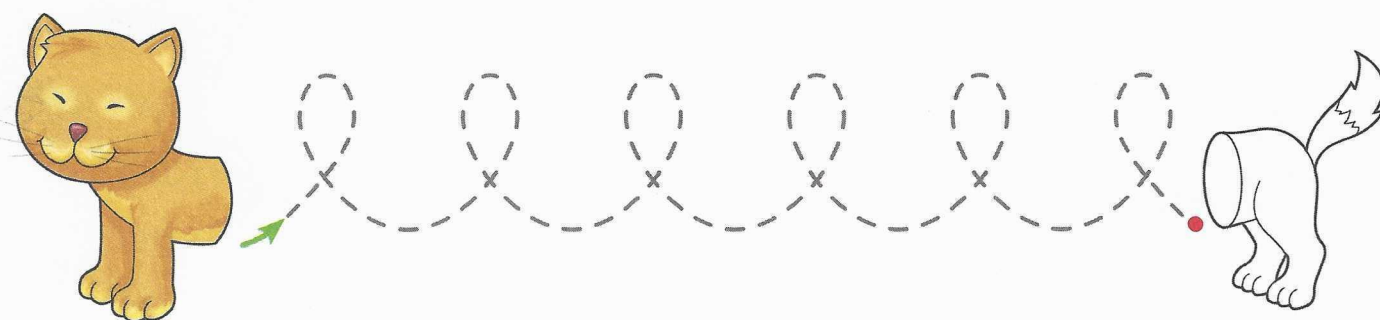
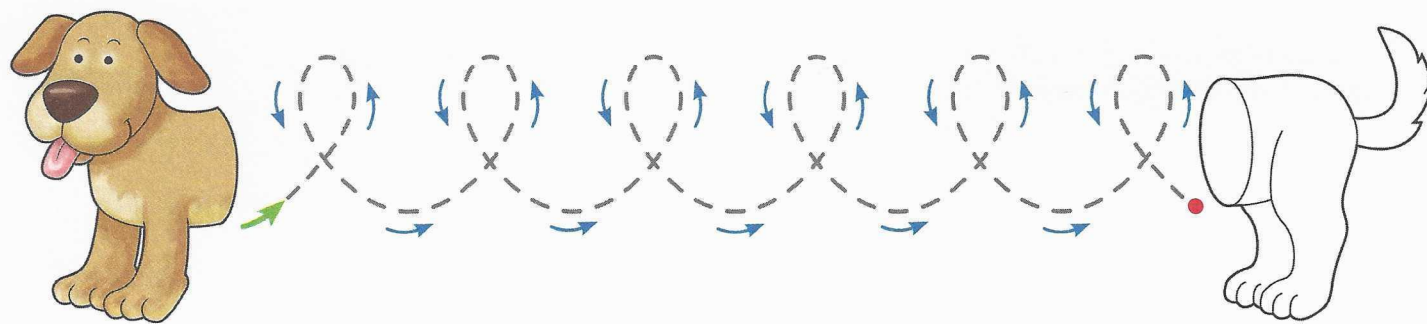
OA 8 Realizar trazos quebrados

Puerta de madera, ventana brillante,
muros de ladrillo y techo elegante.



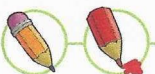
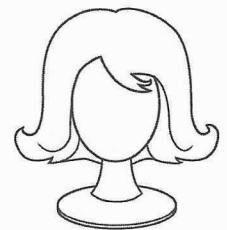
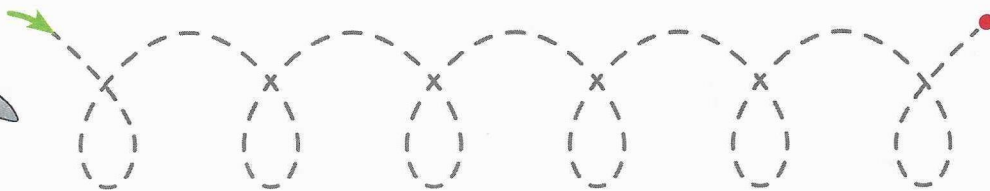
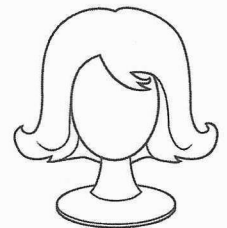
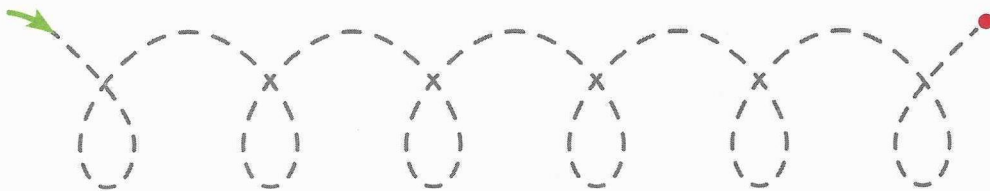
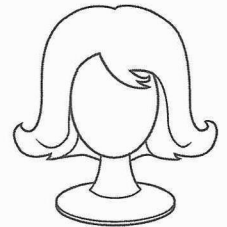
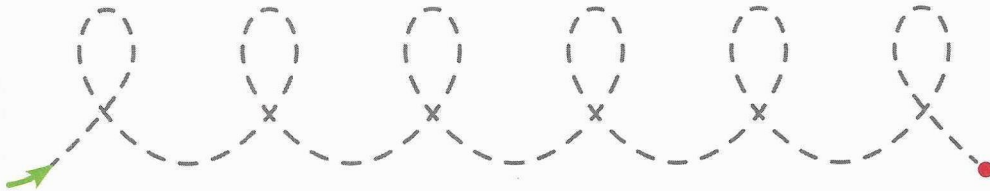
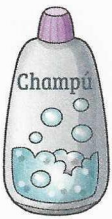
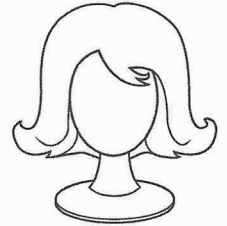
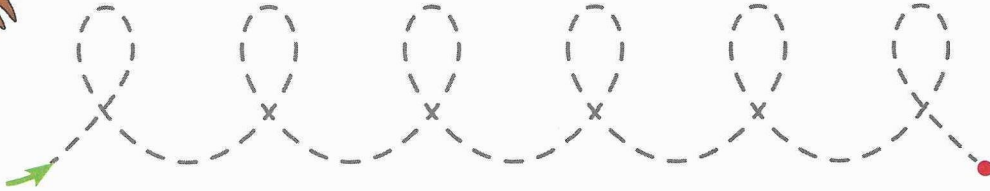
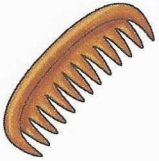
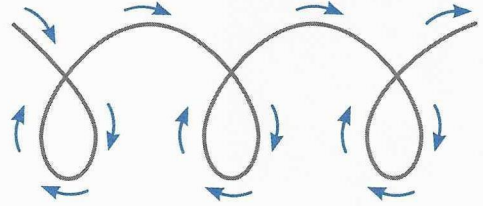
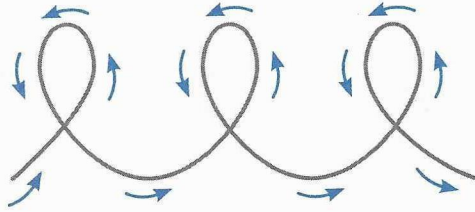
- ¿De qué material están hechos la puerta, la ventana, la muralla y el techo?
- Traza las líneas punteadas, partiendo del objeto hasta llegar al material con que fue construido.
- Pinta los dibujos.

OA 8 Realizar trazos curvos



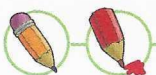
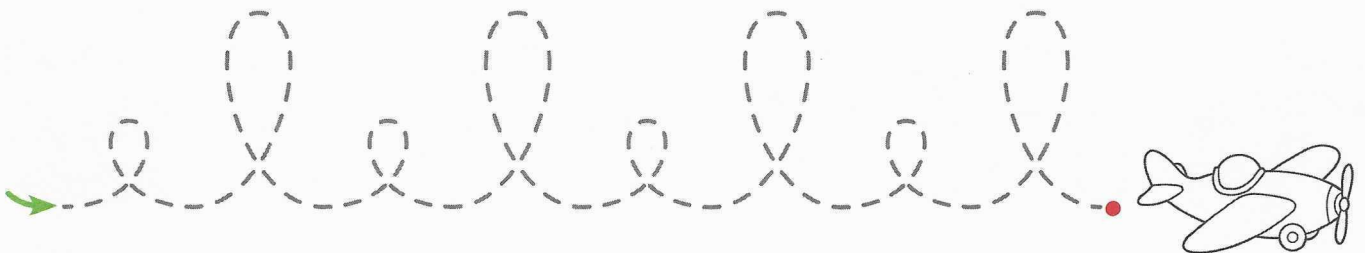
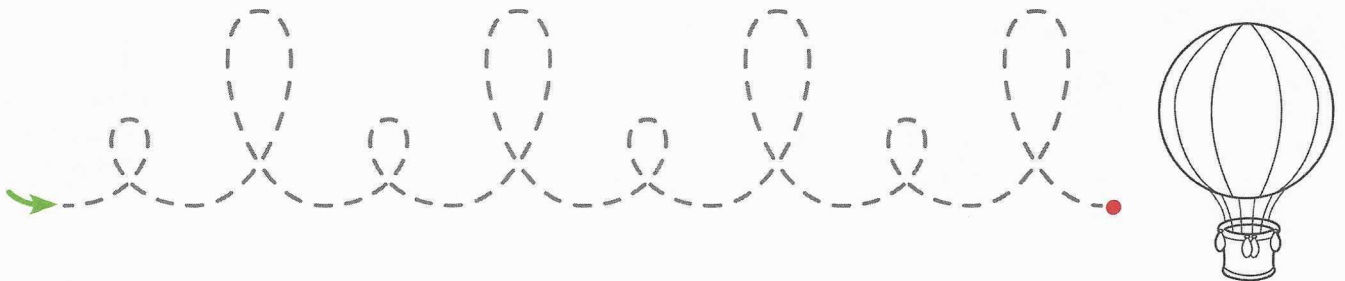
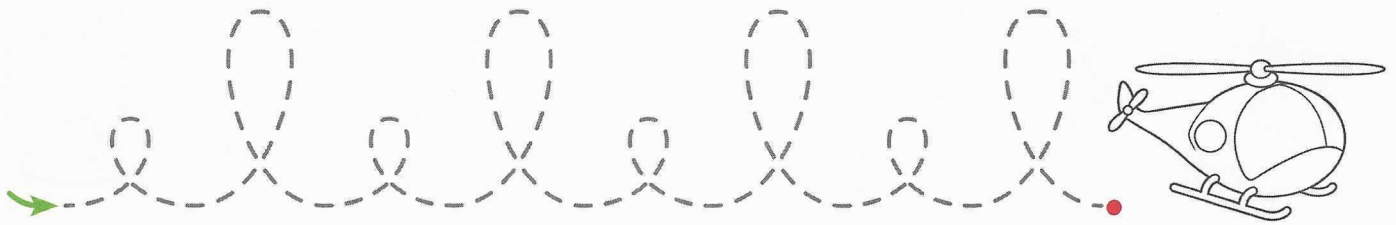
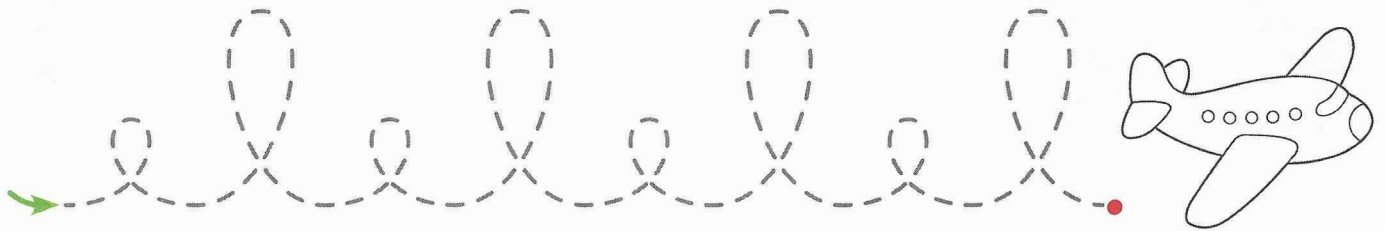
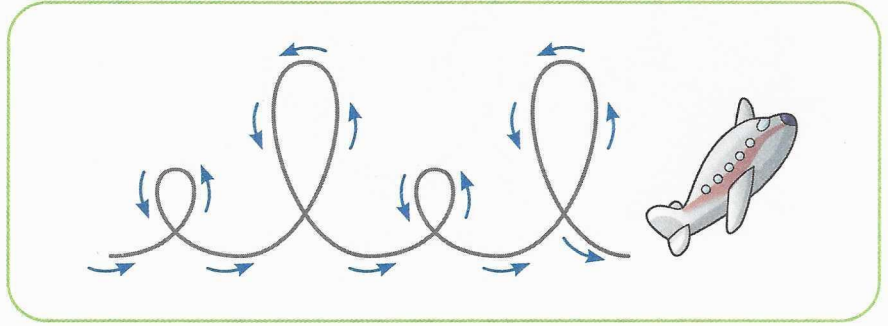
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta las patas traseras y la cola de cada animal.

OA 8 Realizar trazos curvos



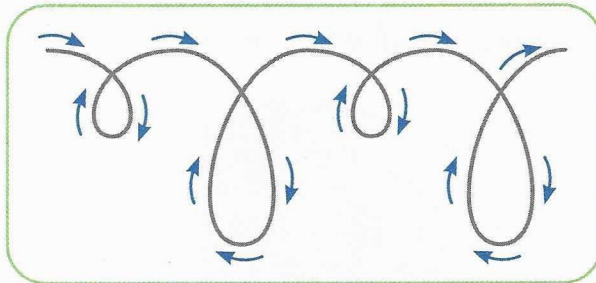
- Nombra y explica para qué sirve cada uno de estos objetos.
- Traza las líneas punteadas siguiendo la dirección de las flechas.
- Pinta las pelucas de diferentes colores.

O4 8 Realizar trazos curvos

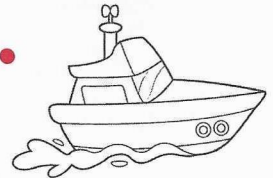
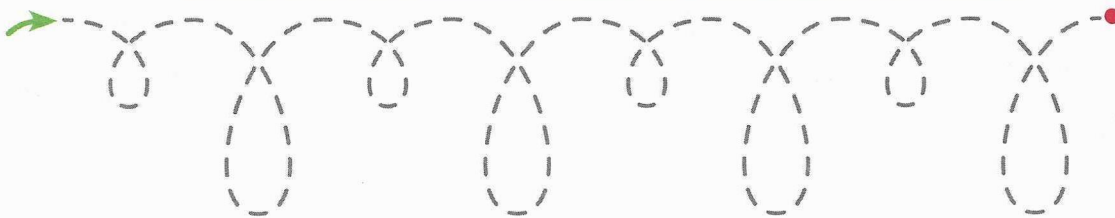


- Traza la huella que deja cada medio de transporte aéreo al volar por el cielo.
- Pinta los medios de transporte.

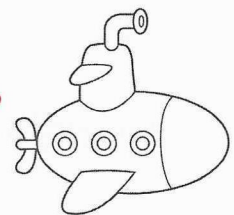
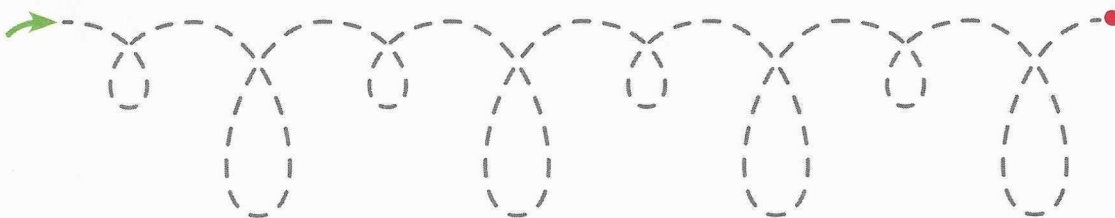
O4 8 Realizar trazos curvos



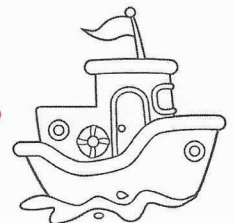
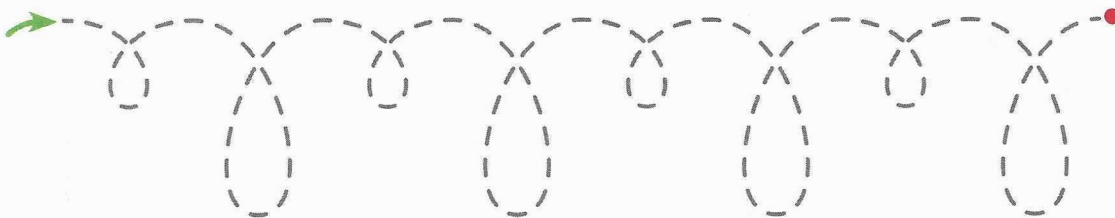
El yate avanza por mares brillantes y traza caminos de olas danzantes.



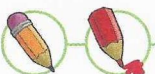
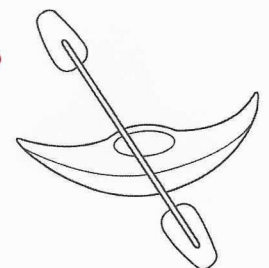
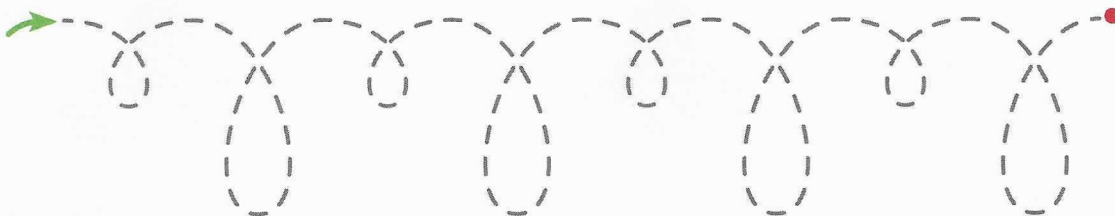
El submarino viaja en el mar, dejando burbujas al pasar.



El barco navega despacio y contento, traza en el agua su gran movimiento.

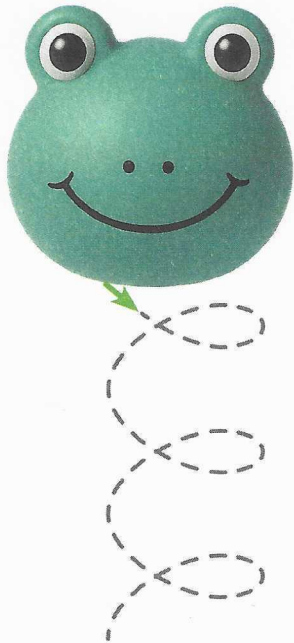


El kayak avanza por el río jugando, y en cada corriente va alegre remando.

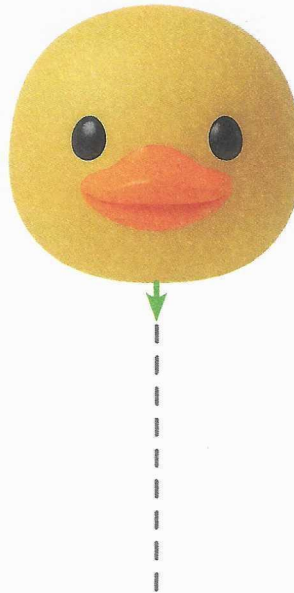


- Traza la huella que deja cada medio de transporte acuático al navegar por el mar.
- Pinta los medios de transporte.

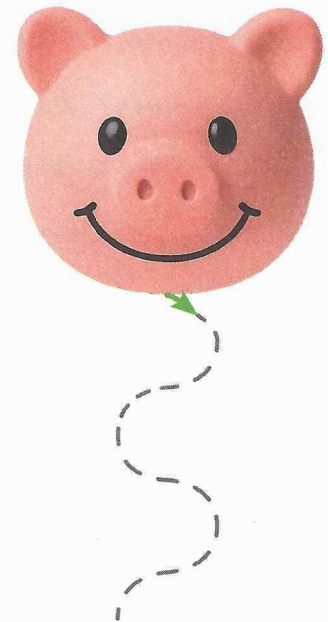
¡Croac, croac!



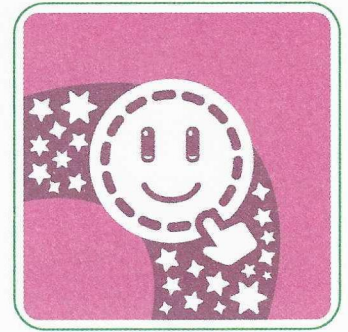
¡Cuac, cuac!



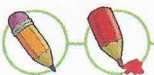
¡Oinc, oinc!



- ¿Qué animales ves? ¿Qué sonido hace cada uno?
- Completa según el trazo indicado en cada animal.



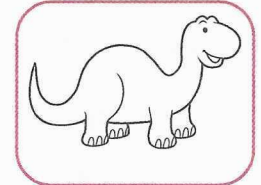
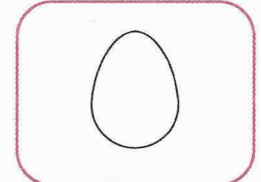
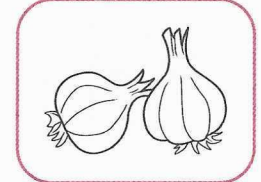
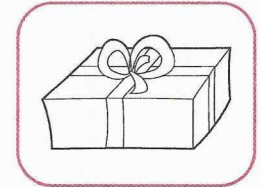
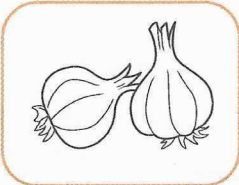
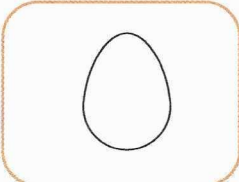
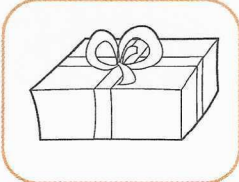
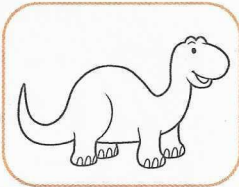
Actividad interactiva



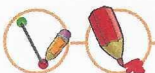
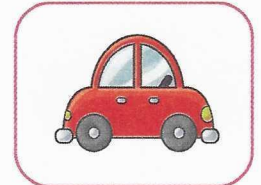
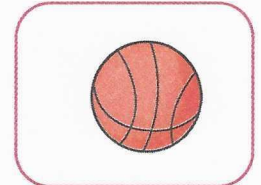
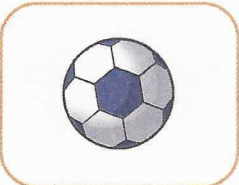
- Completa el dibujo trazando las líneas punteadas.
- Pinta el dibujo.

OA 4 Establecer relaciones semánticas

1

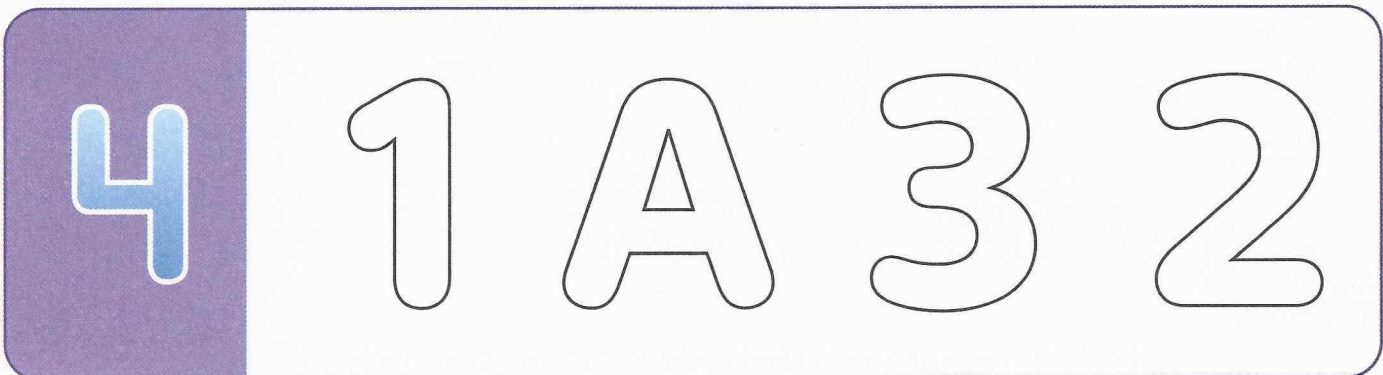
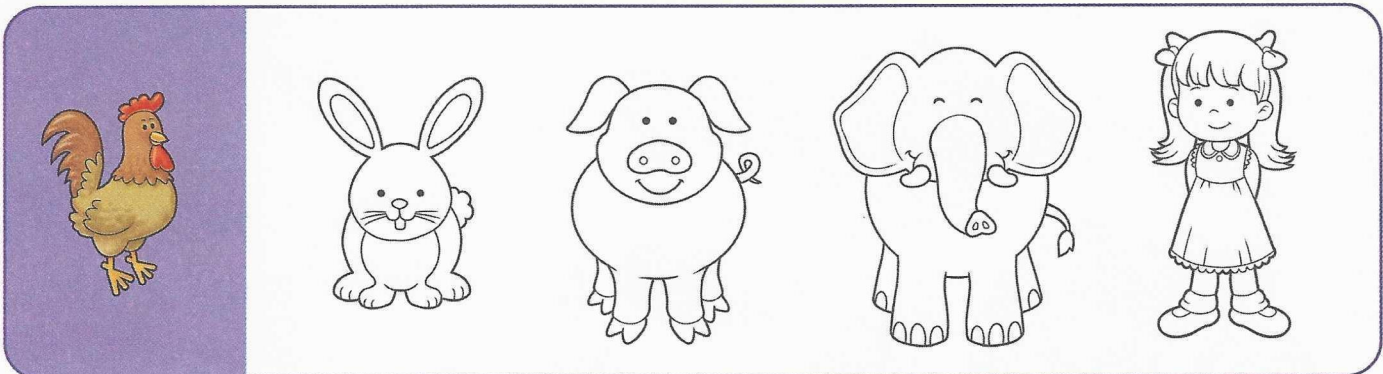
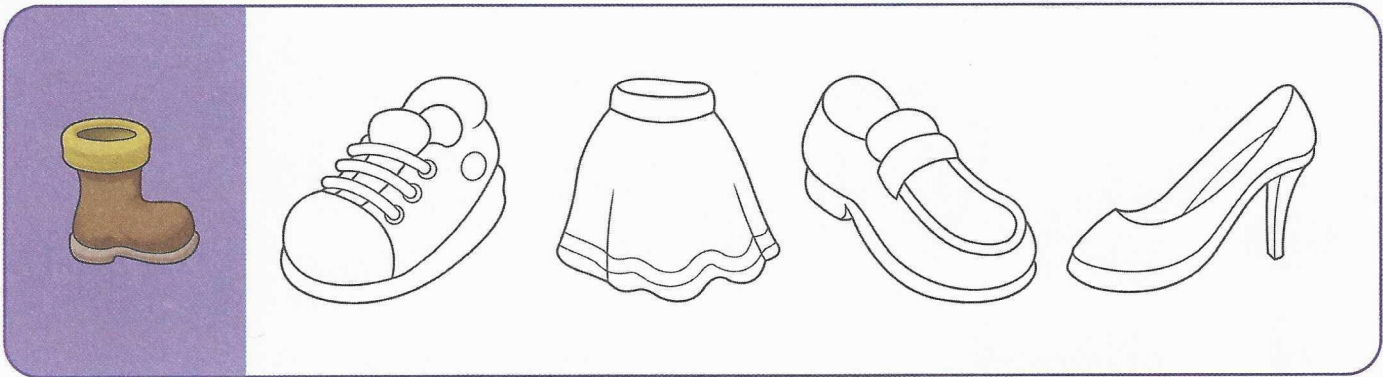
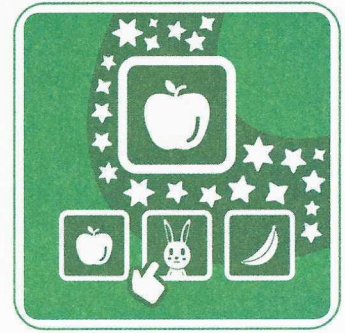
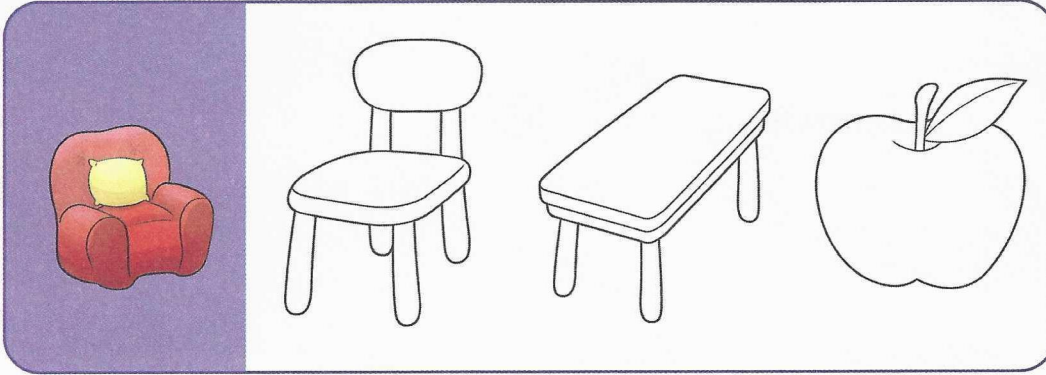


2



1. Une con una línea los elementos iguales y píntalos del mismo color.
2. Une con una línea los objetos que pertenecen a la misma familia.

OA 4 Clasificar elementos por categoría

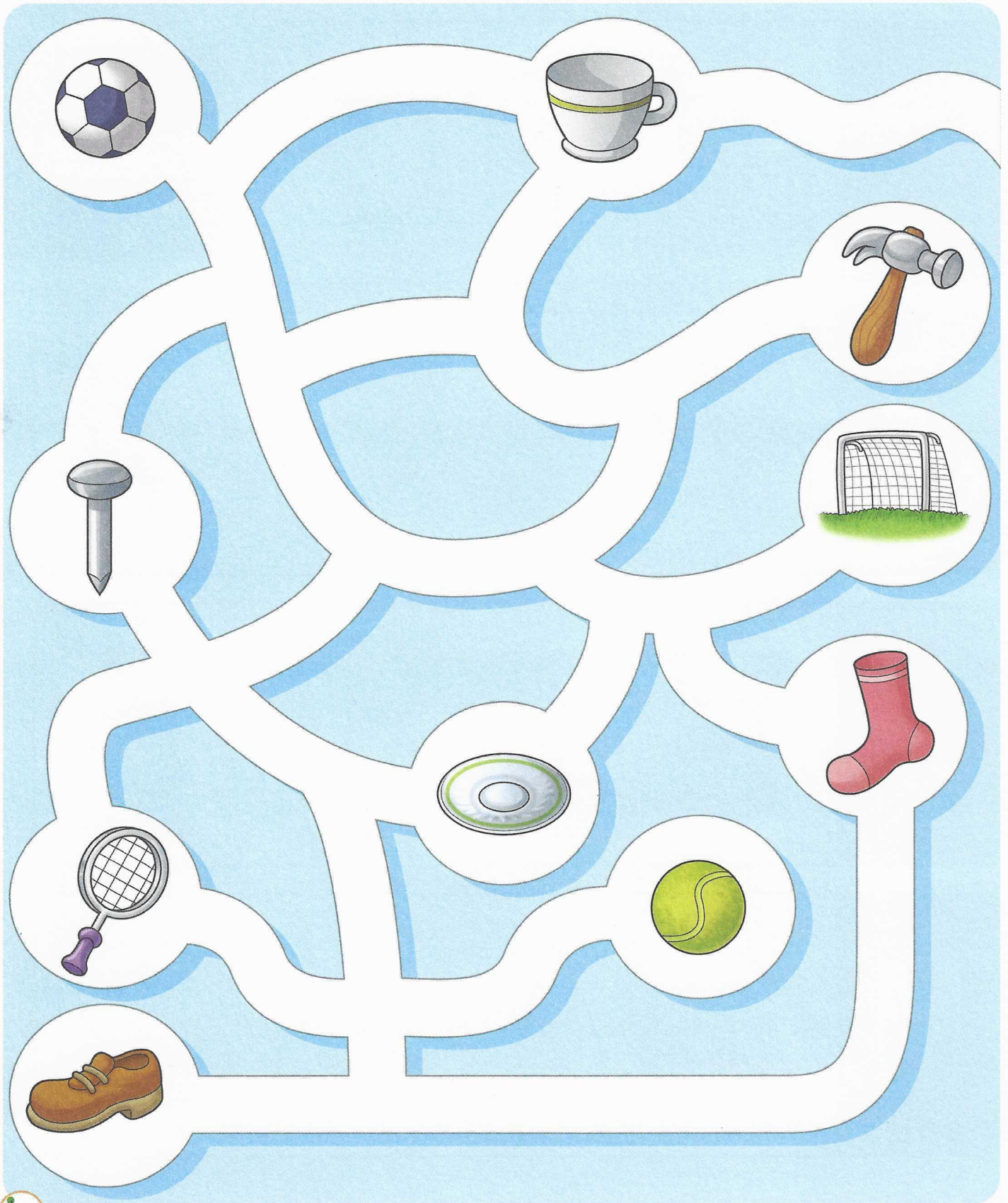


Actividad interactiva



- Pinta en cada fila los elementos que pertenecen a la misma categoría del modelo.

OA 4 Relacionar objetos por su uso



- Traza una línea para unir los objetos que se usan juntos.

OA 4 Establecer relaciones entre palabras



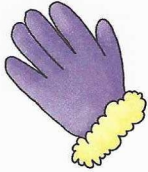
El zapato



es para



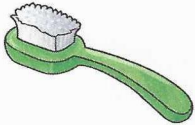
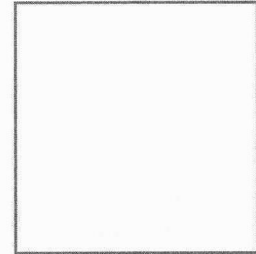
el pie,



el guante



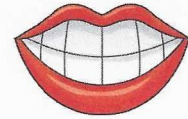
es para la



El cepillo



limpia los



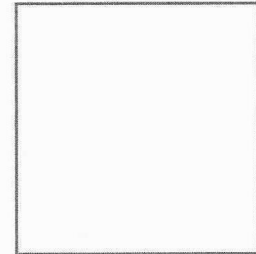
dientes,



el secador



seca el



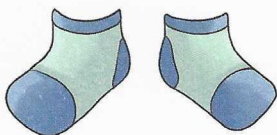
El gorro



va en la



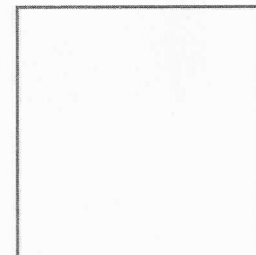
cabeza,



los calcetines



van en los



- Lee las analogías y complétalas con los stickers de la página 153.
- ¿Qué otras cosas usamos en las manos? ¿Y en los pies? / ¿Qué otra cosa sirve para limpiar? ¿Qué otra cosa sirve para secar? / ¿Cuándo usamos gorro? ¿Y cuándo usamos calcetines?

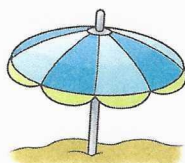
OA 4 Establecer relaciones entre palabras



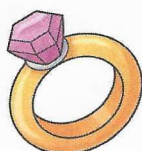
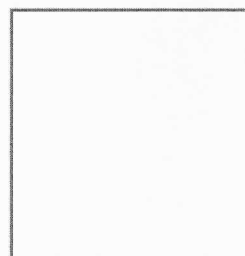
Paraguas es a



lluvia



como quitasol es a



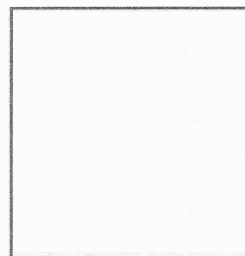
Anillo es a



mano



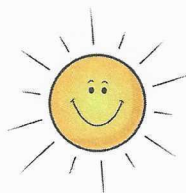
como aro es a



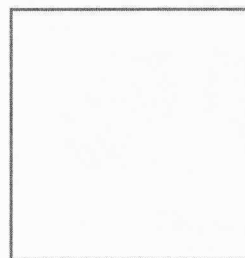
Luna es a



dormir



como sol es a



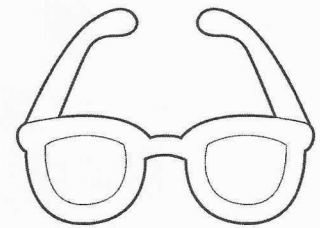
- Lee las analogías y complétalas con los stickers de la página 153.
- ¿Qué pasa si sales sin paraguas cuando llueve? ¿Para qué sirve el quitasol en la playa? / ¿Dónde se pone un anillo? ¿Dónde se ponen los aros? / ¿Qué ves en el cielo de noche? ¿Qué hacemos en el día?

1 Cuando llueve uso el...



agua y jabón

2 Para dormir me acuesto en la...



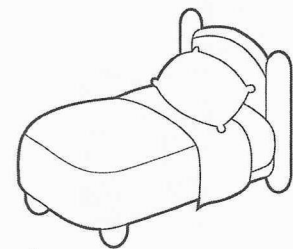
lentes

3 Para lavarme las manos uso...



paraguas

4 Mamá para leer necesita usar...



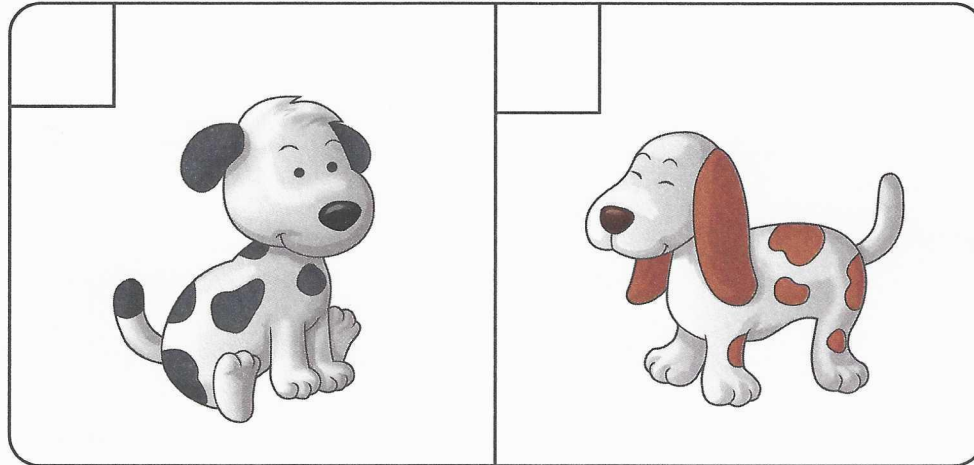
cama



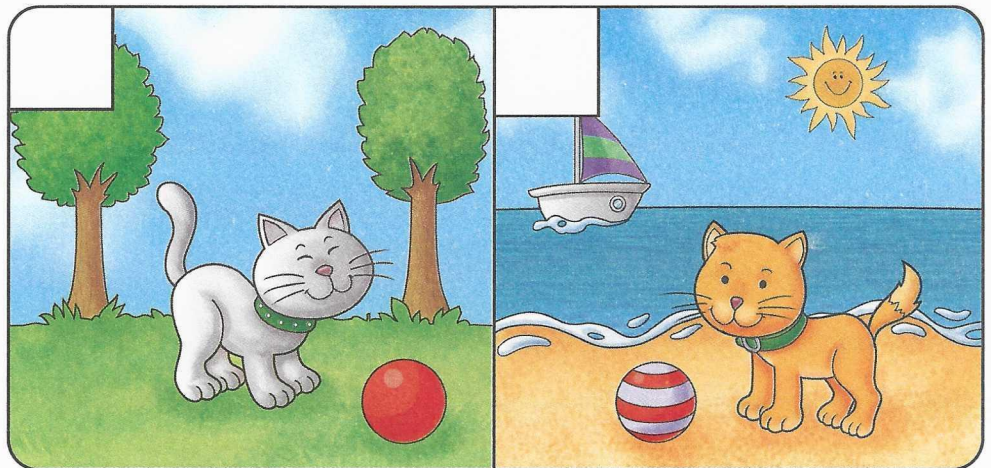
- Escucha las oraciones y completa cada una con el dibujo que corresponda.
- Une cada oración con el dibujo que corresponda.
- Pinta los dibujos.



Mi perro se llama Chiquitín, es de color blanco con manchas negras y tiene las orejas cortas.



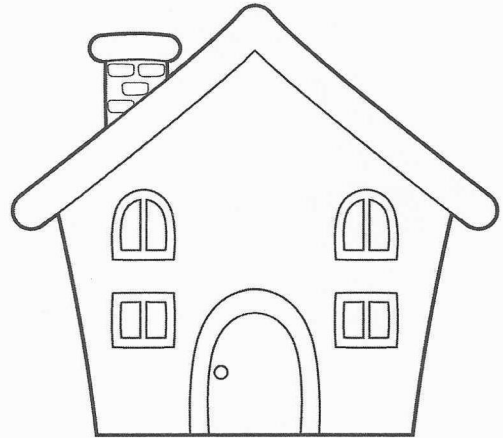
Mi gata Luci tiene un collar verde y le encanta jugar con su pelota roja en el parque.



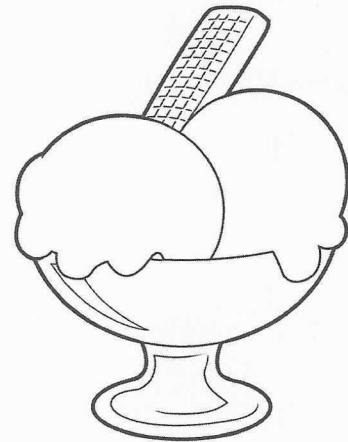
- Observa las imágenes y comenta lo que ves en cada una.
- Escucha lo que dicen la niña y el niño y marca con una X la imagen que describe cada uno.
- Pinta a los niños.

OA 2 Escuchar y comprender descripciones orales

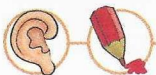
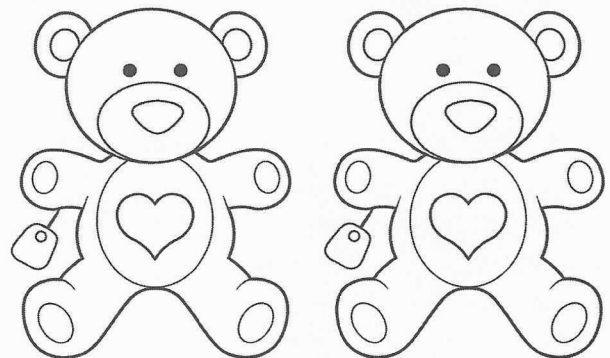
Josefina vive en una casa amarilla
con puerta y ventanas azules.



La copa de helado tiene dos sabores:
frutilla y chocolate.



En la tienda venden dos osos, uno
celeste y uno rosado.
Los dos tienen el corazón rojo.



- Escucha las descripciones y pinta los dibujos, según la información que entrega cada una.

--	--	--

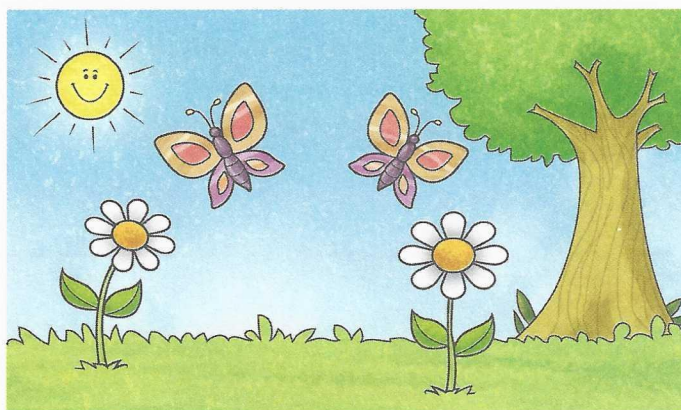
El sol nos sonríe,
con rayos dorados,
playas alegres,
y días soleados.



El viento mágico llegó
y las hojas se llevó,
amarillas y cafés,
adivina qué estación es.



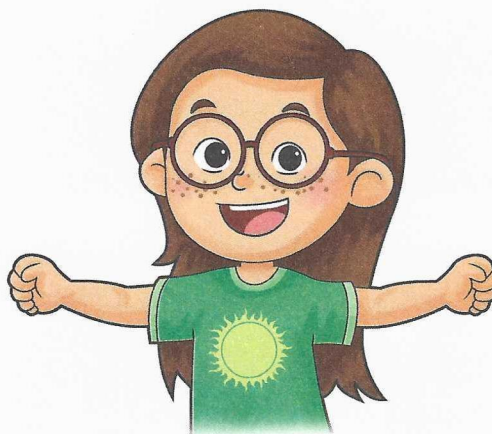
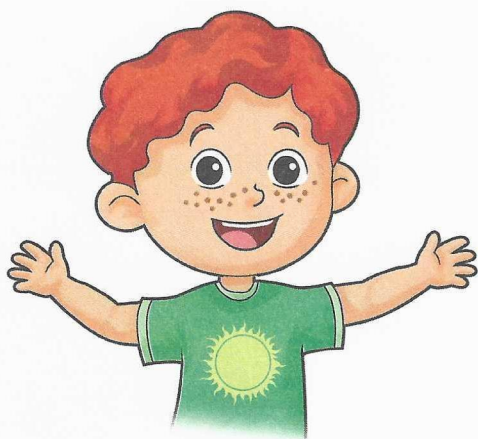
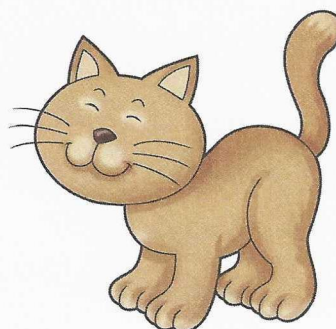
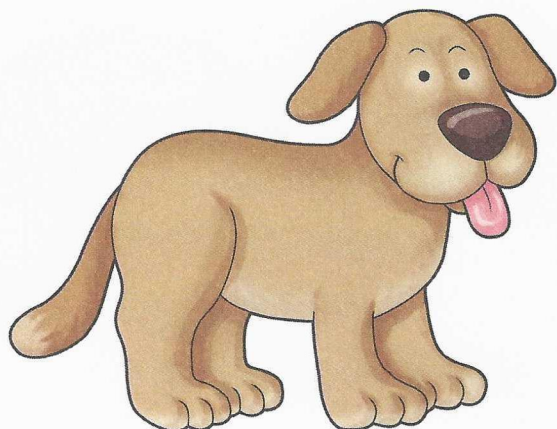
Con botas y paraguas
me protejo del agua.
Para el frío y la lluvia,
los guantes son de
gran ayuda.



Mariposas y flores
es el tiempo de colores,
todo está brillante
en esta estación radiante.

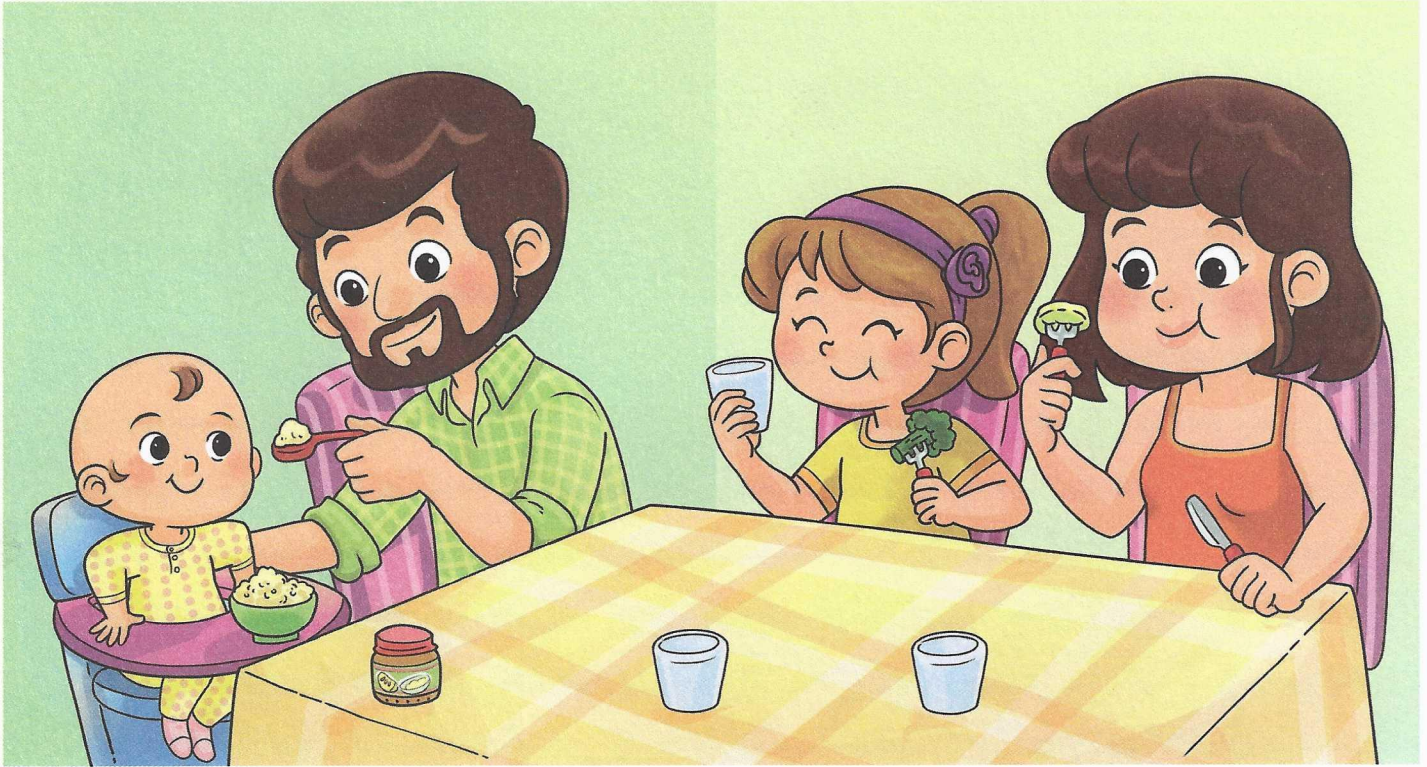


- Escucha y repite los siguientes versos.
- Une cada texto con la imagen que corresponde.

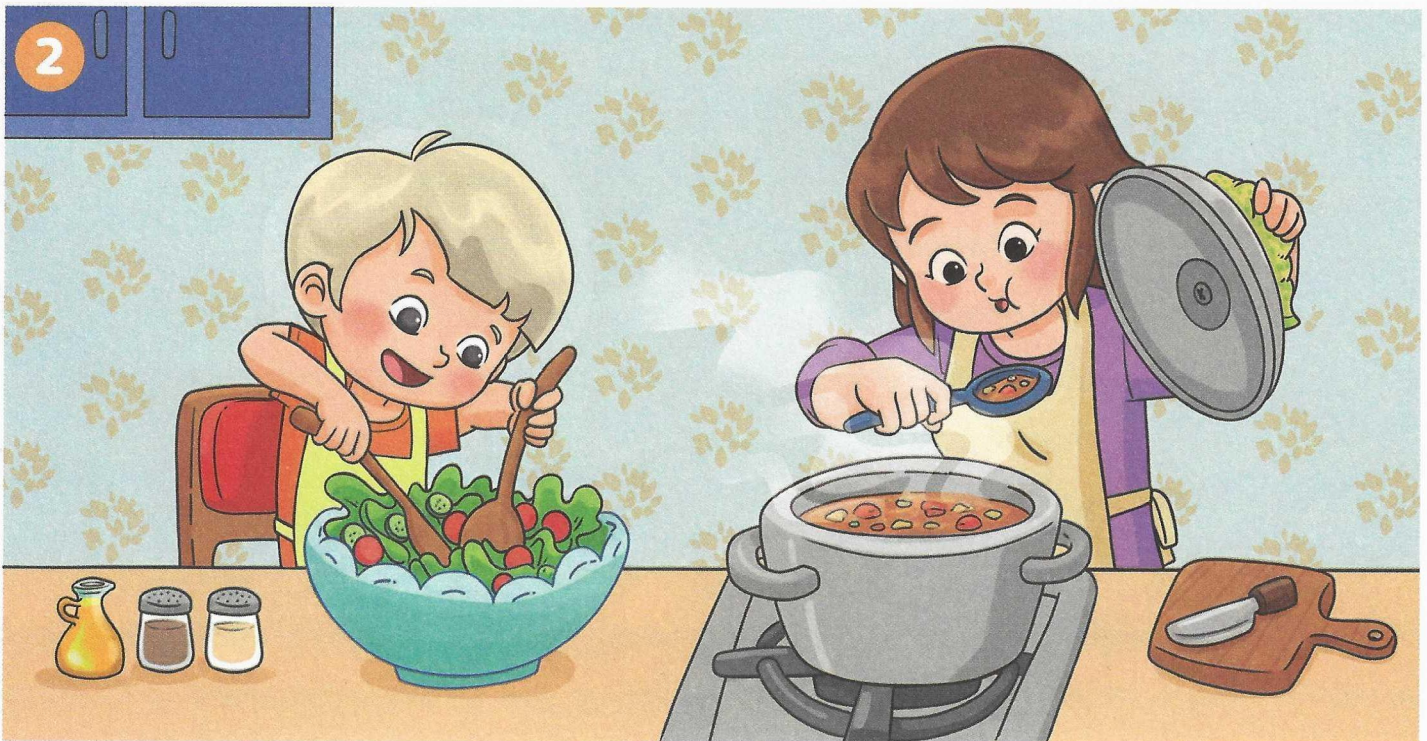
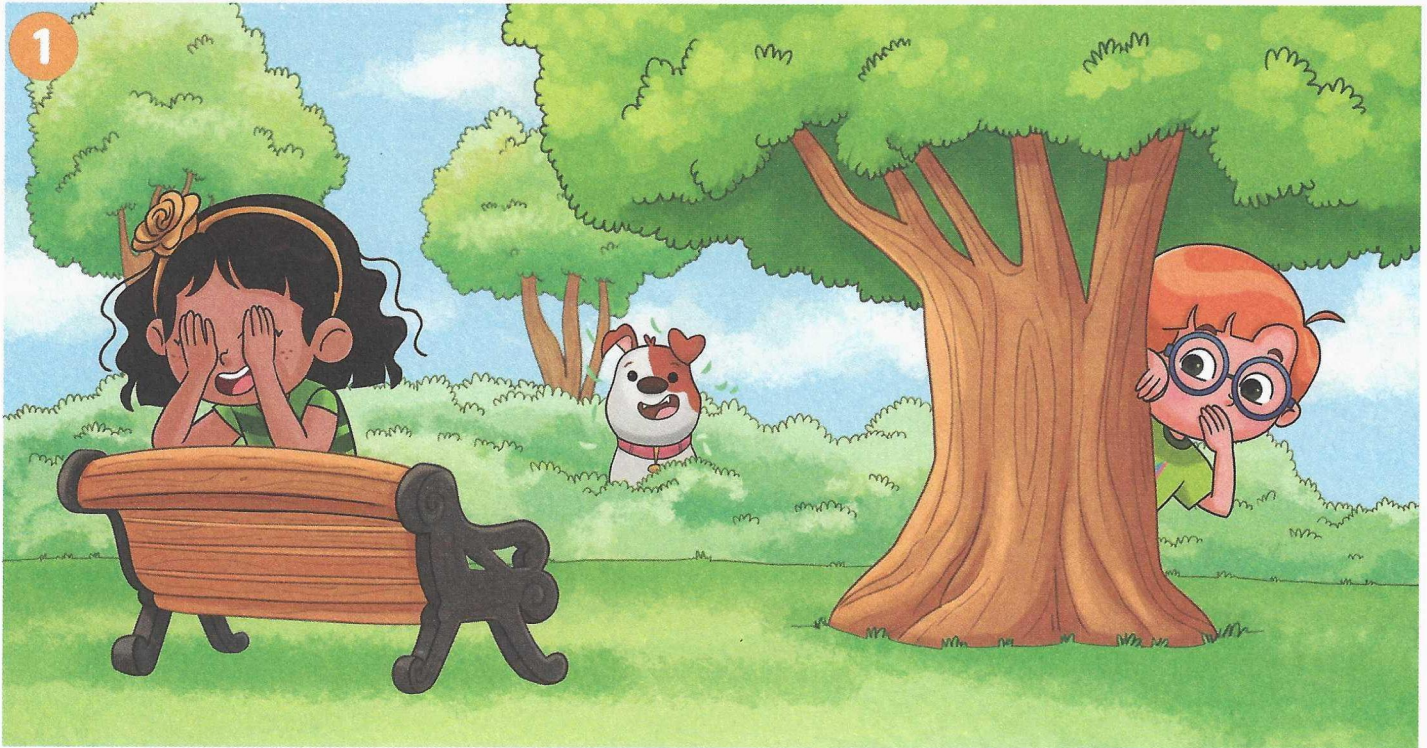


- Observa y comenta en qué se parecen y en qué se diferencian las siguientes parejas.

OA 1 Describir imágenes



- Observa las imágenes y describe lo que ves. Busca los stickers de la página 153 y pégalos en las escenas que correspondan. Después, vuelve a describir cada imagen.



1. Observa la escena. ¿Qué hacen Emilia, Agustín y Coco? ¿Dónde están? ¿A qué juegan?
2. Observa la imagen. ¿Qué ves? ¿Dónde están? ¿Qué hace el niño? ¿Qué hace la mamá? ¿Te gusta ayudar a preparar los alimentos?

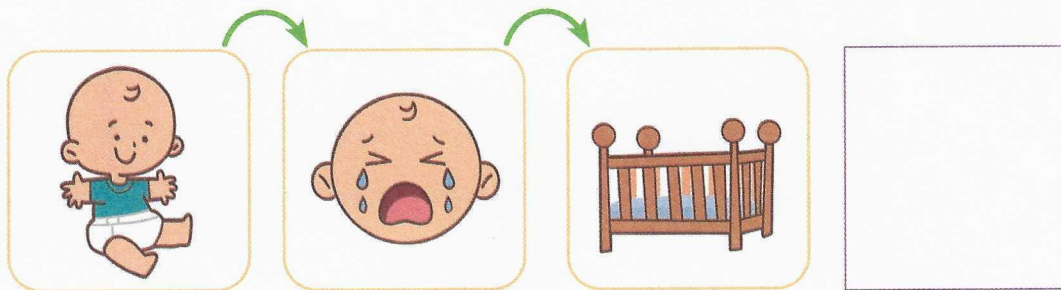
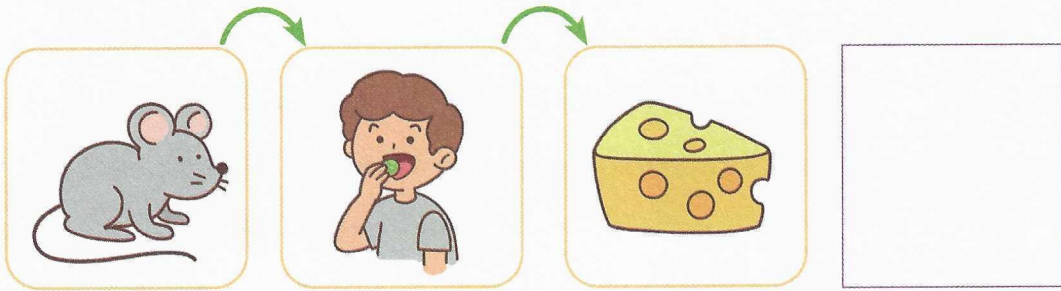
OA 1 Producir oraciones a partir de imágenes



¿Qué hace el ratón?

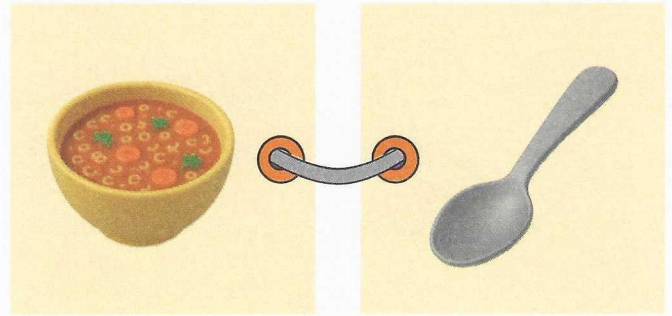
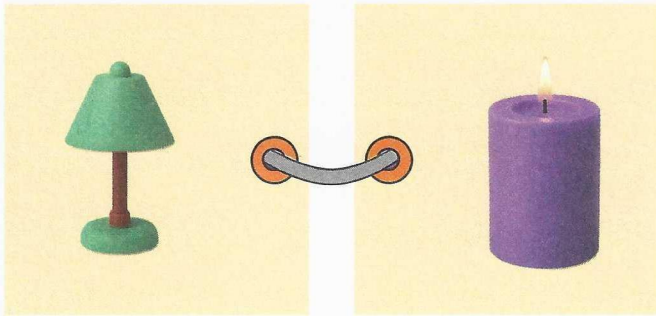
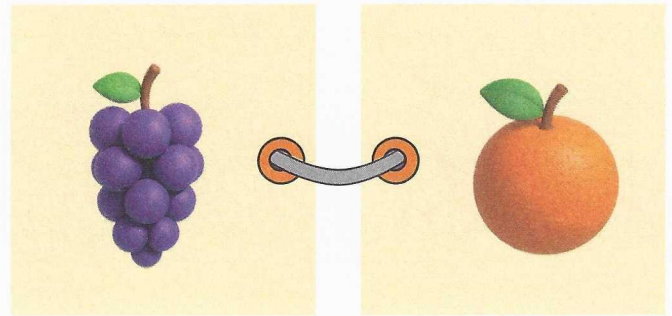
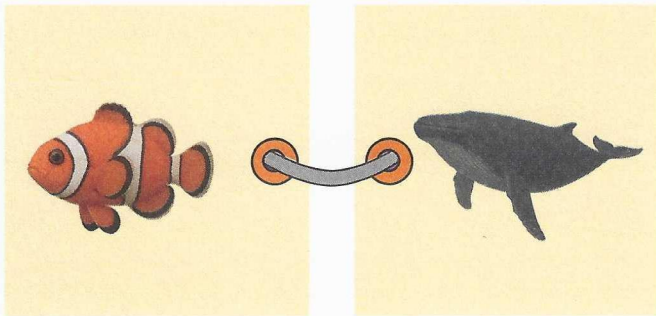
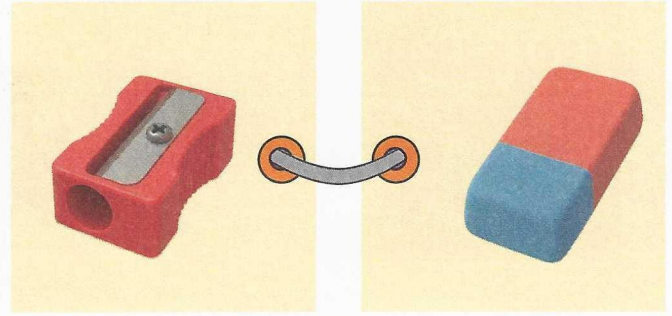
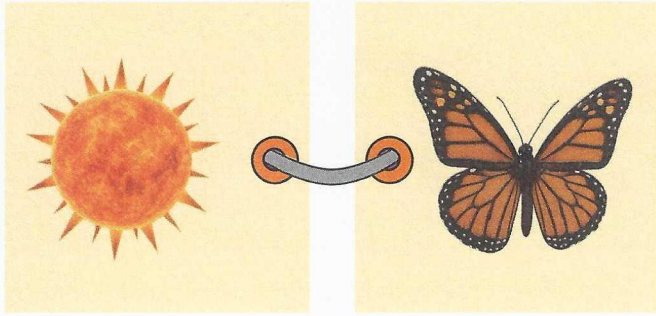


¿Qué hacen los niños?
¿Qué hace el bebé?



- Observa las imágenes e inventa una oración con ellas. Dila en voz alta. Luego, busca los stickers de la página 153 y pega el que corresponda a la información de esas imágenes.

OA 3 Reconocer palabras largas y cortas



¿Cuál palabra es más larga: **sol** o **mariposa**?



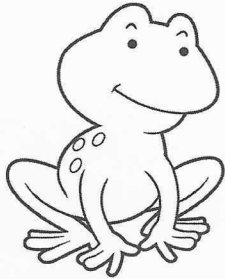
¿Cuál tiene más sílabas: **pez** o **ballena**?



- Escucha las palabras y encierra la más larga de cada par.
Palabras: sol, mariposa, sacapuntas, goma, pez, ballena, uva, naranja, lámpara, vela, sopa, cuchara.



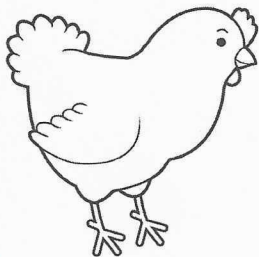
estrella



sapo



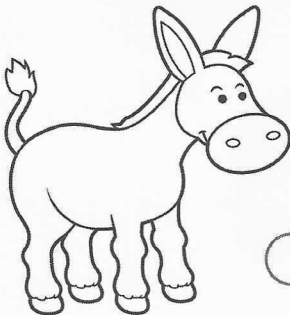
luna



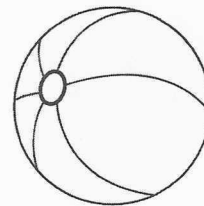
gallina



bota



burro



pelota



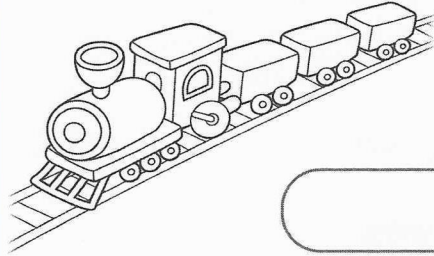
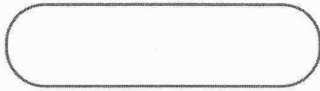
- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra.
- Cuenta las sílabas de cada palabra y pinta la cantidad de círculos que corresponda. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos.



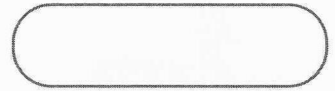
copa



helado



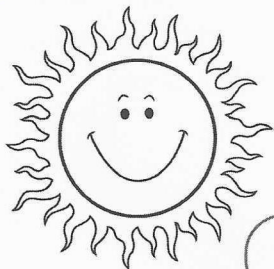
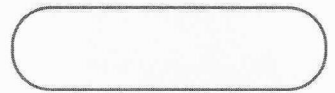
tren



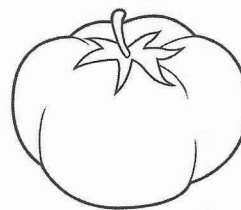
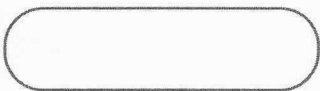
raqueta



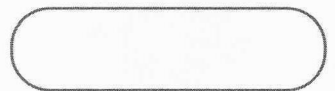
bruja



sol



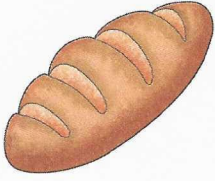
tomate



- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra.
- Traza tantas líneas como sílabas tenga la palabra. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos.

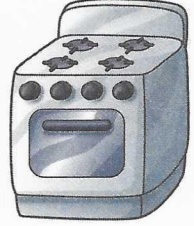
OA 3 Distinguir sílabas de una palabra

pan



○ ○ ○ ○

cocina



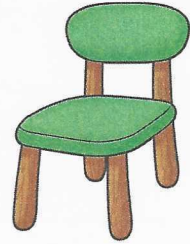
○ ○ ○ ○

bicicleta



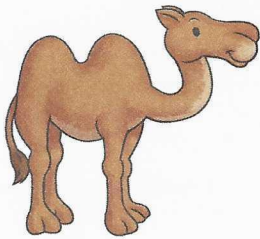
○ ○ ○ ○

silla



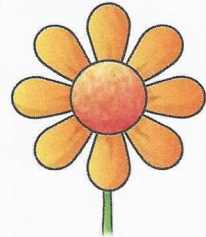
○ ○ ○ ○

camello



○ ○ ○ ○

flor



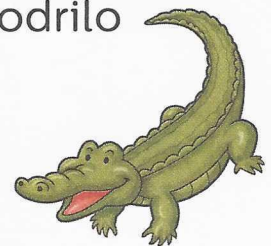
○ ○ ○ ○

rana



○ ○ ○ ○

cocodrilo



○ ○ ○ ○



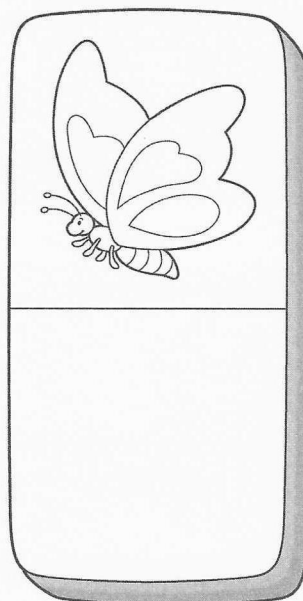
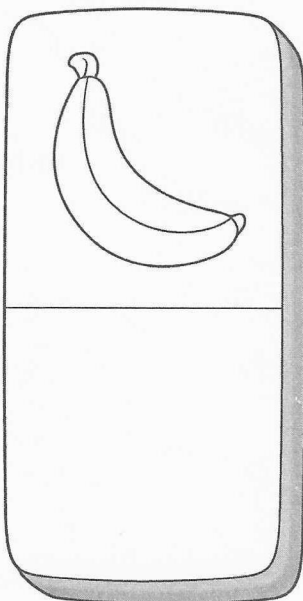
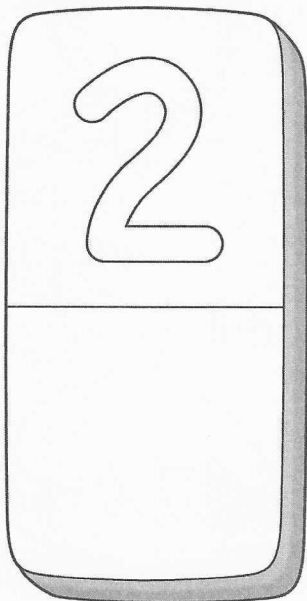
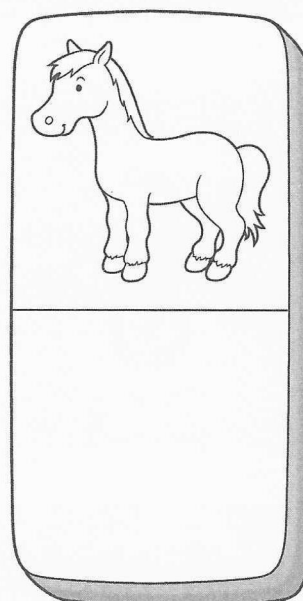
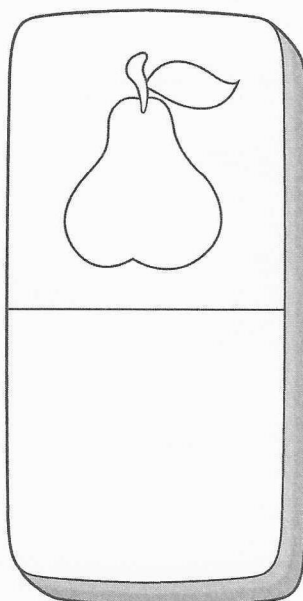
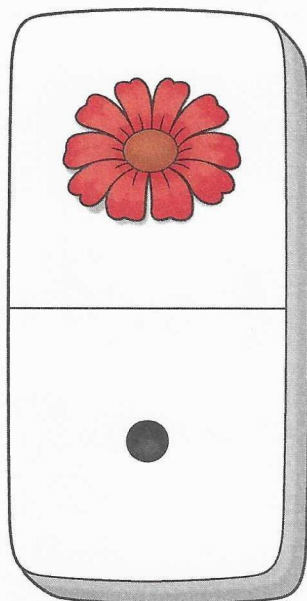
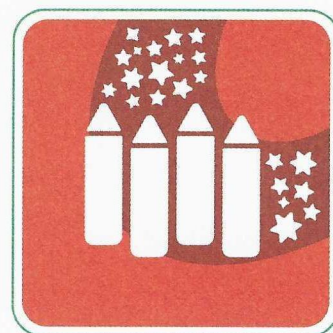
- Marca, con aplausos, las sílabas de cada palabra y pinta los círculos según corresponda.
- Une con una línea las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas.

1

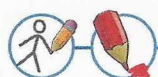
2

3

4



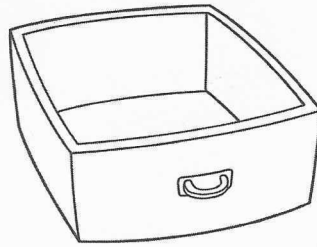
Actividad interactiva



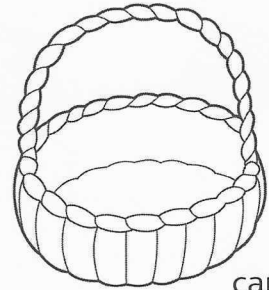
- Completa cada dominó con círculos, según la cantidad de sílabas de cada palabra. Fíjate en el ejemplo.
- Pinta los dibujos según la cantidad de sílabas que tenga la palabra. Fíjate en la clave de color.

OA 3 Reconocer palabras que riman

Mi gatito regalón
se metió en un...

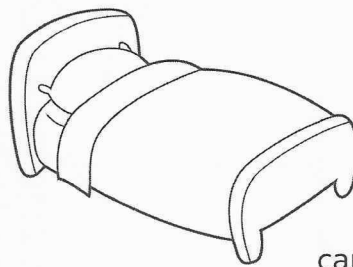


cajón

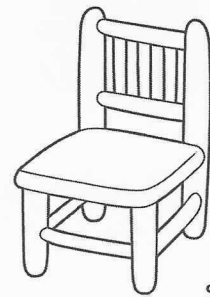


canasto

La ardilla amarilla
se durmió en una...

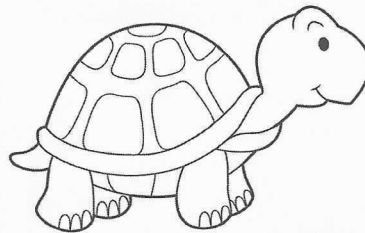


cama

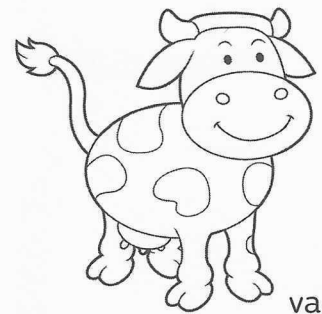


silla

Mejor me como una
lechuga, dijo la...

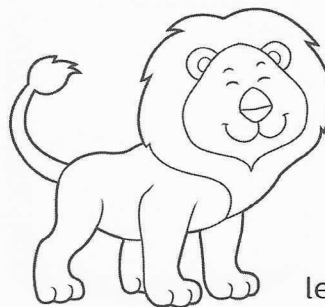


tortuga

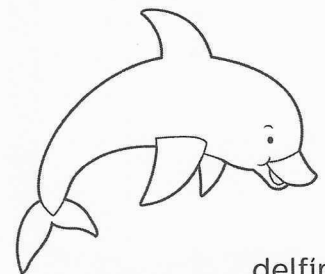


vaca

Esto no tiene fin,
dijo el...



león



delfín



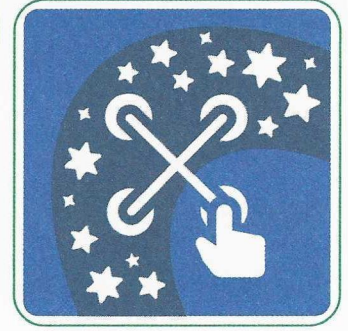
- En cada recuadro, pinta el dibujo que rime con el verso.

OA 3 Reconocer palabras que riman

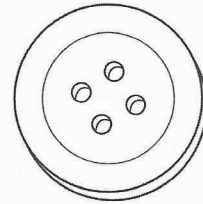
Di en voz alta
cada palabra.



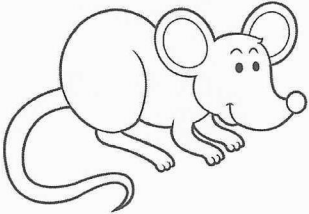
¿Qué palabra rima
con bombero:
botón,
gato o sombrero?



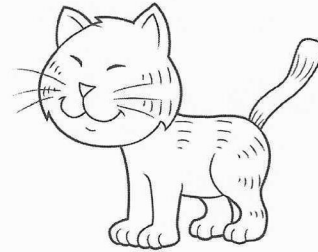
bombero



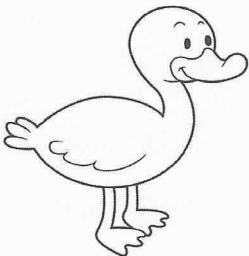
botón



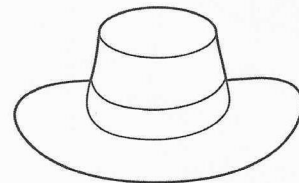
ratón



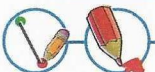
gato



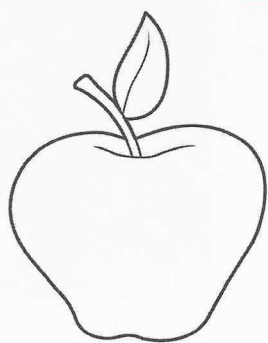
pato



sombrero



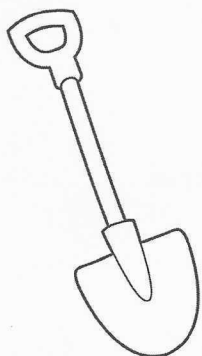
- Une con una línea las palabras que riman.
- Pinta los dibujos.



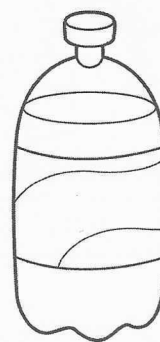
manzana



ala



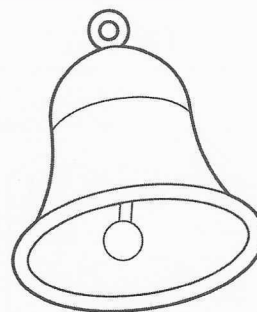
pala



botella



estrella



campana

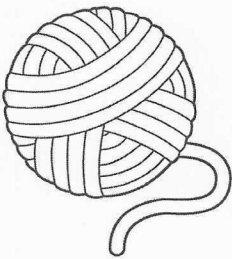
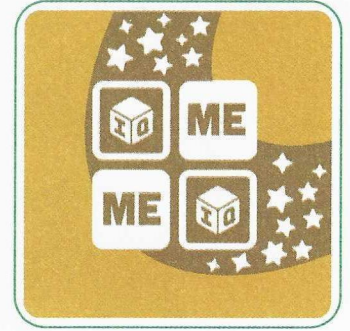


- Une las palabras que riman y píntalas del mismo color.

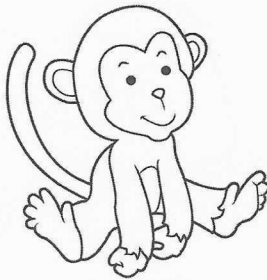
OA 3 Identificar sílaba inicial

Nombra en voz alta cada palabra.

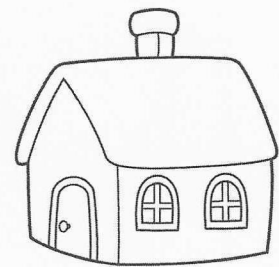
¿Qué palabra de abajo comienza con la sílaba la, como en lana?



lana

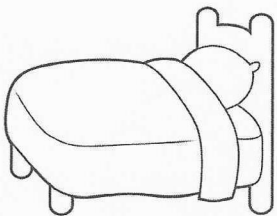


mono

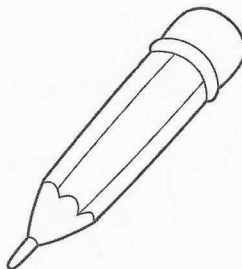


casa

Actividad interactiva



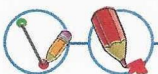
cama



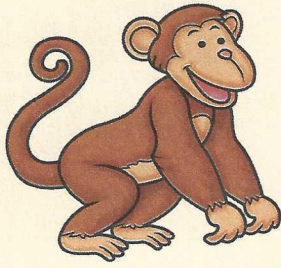
lápiz



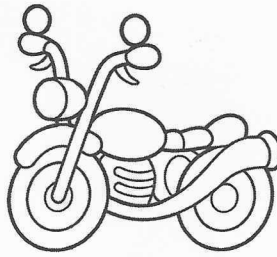
moneda



- Une con una línea las palabras que tienen igual sílaba inicial.
- Pinta los dibujos.



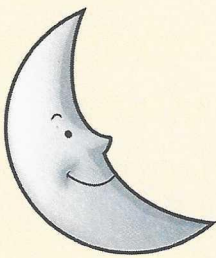
mono



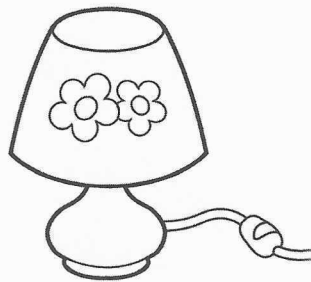
moto



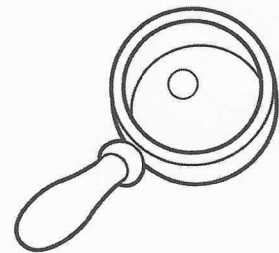
mano



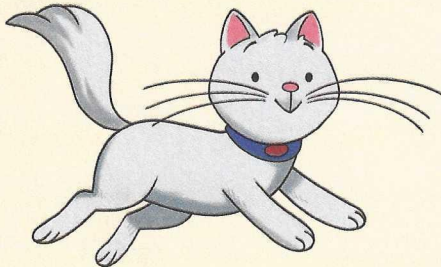
luna



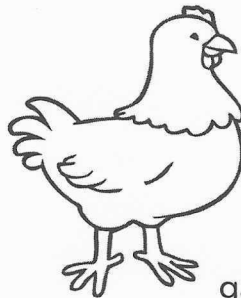
lámpara



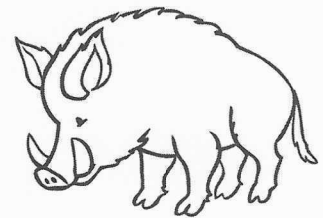
lupa



gato



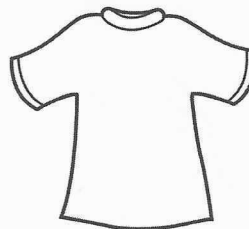
gallina



jabalí



perro



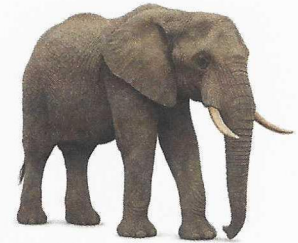
polera



pelota



- Pinta el dibujo que tiene la misma sílaba inicial que el modelo.

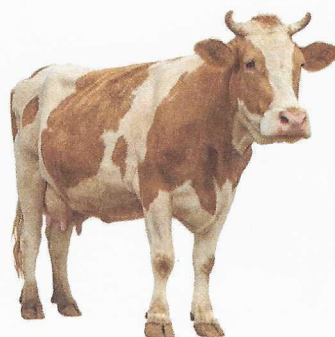


- ¿Cuál es la sílaba final de la palabra cohete?
- Une al cohete las imágenes cuyos nombres terminen con la sílaba **te**, igual que cohete.
- En la ventana del cohete, dibuja un objeto que termine con la sílaba **te**.



○ ○ ●

AR DI LLA



○ ○

VA CA



○ ○ ○ ○

SU RI CA TA



○ ○

LO RO



○ ○ ○ ○

CO CO DRI LO



○ ○ ○

JI RA FA



- Nombra las palabras y di en voz alta la última sílaba de cada una.
- Luego pinta el círculo que corresponde a esa sílaba final. Fíjate en el ejemplo.

--	--	--

Cinco pollitos



tía



tambor



sonaja



guitarra



platillos



campana

Cinco pollitos tiene mi ,

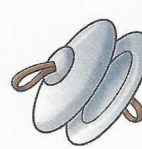
uno le salta, otro le pía

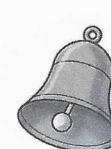
y los otros le cantan la sinfonía.

Uno toca el  ¡pom, pom, pom!

Otro la  ¡chucu, chucu, chu!

Otro la  ¡rom, rom, rom!

Otro los  ¡chin, chin, chin!

Otro la  ¡tilín, tilín, tilín!



(Retahíla popular)

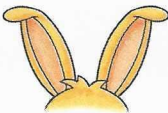


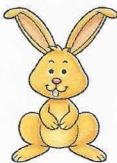
- Observa el texto. ¿De qué crees que se trata? ¿Qué instrumentos musicales aparecen en el texto?
- Escucha el texto y sigue la lectura apoyándote en las imágenes.
- ¿Cuántos pollitos son? ¿Qué hacen los pollitos? Si llegara otro pollito, ¿qué instrumento podría tocar?

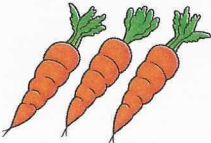
--	--	--

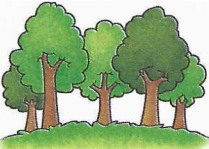
El conejo comilón

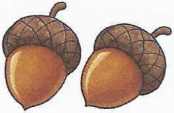
Un  de color 
 conejo amarillo

tiene  largas y cola de ovillo.
 orejas

Es un  muy comilón,
 conejo

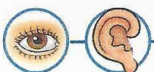
come  y está bien panzón.
 zanahorias

Salta por el  con su amiga la  ,
 bosque ardilla

buscando  y unas cuantas  .
 bellotas semillas

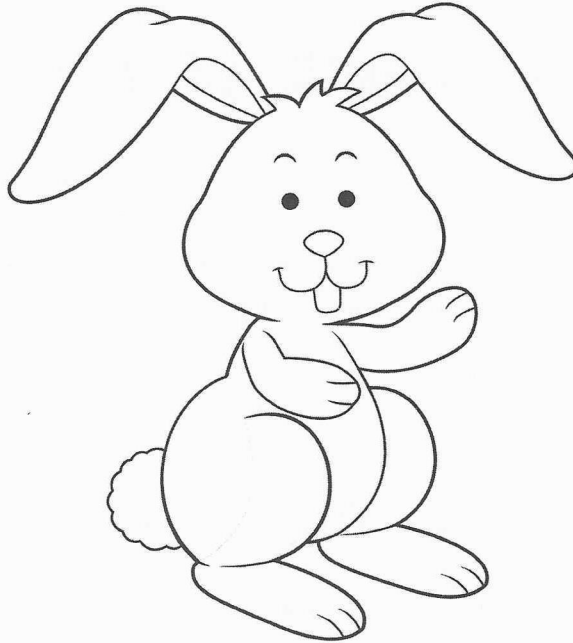
Muy  de saltar y saltar,
 contento

al salir la  se va a descansar.
 luna

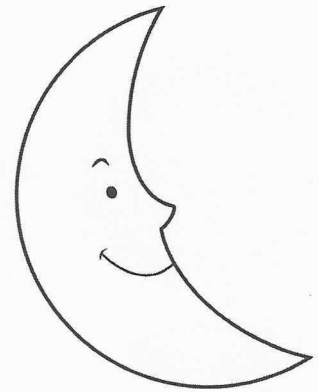
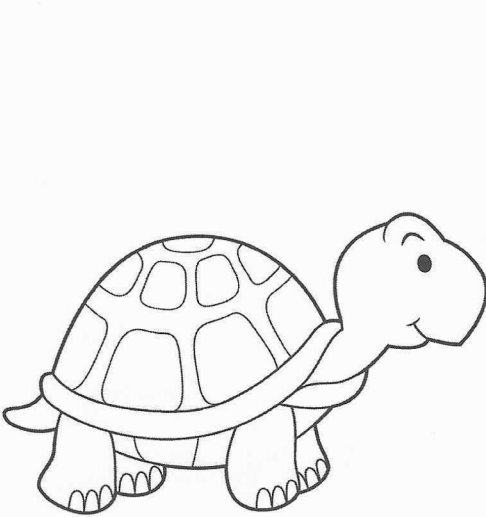


- Observa el texto. ¿De qué crees que se trata?
- Escucha el texto y sigue la lectura apoyándote en las imágenes.

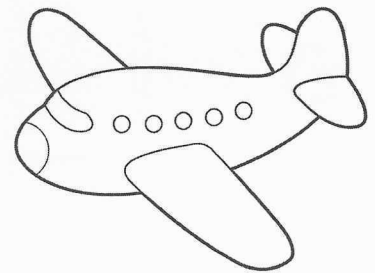
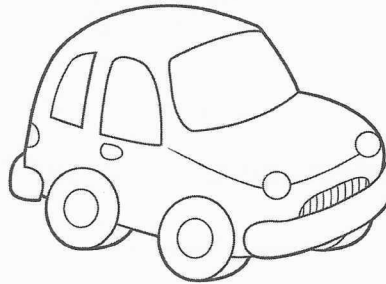
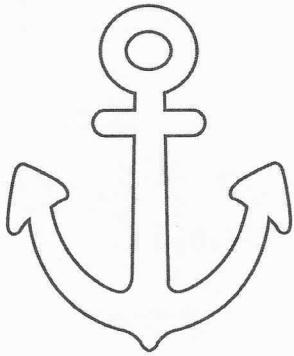
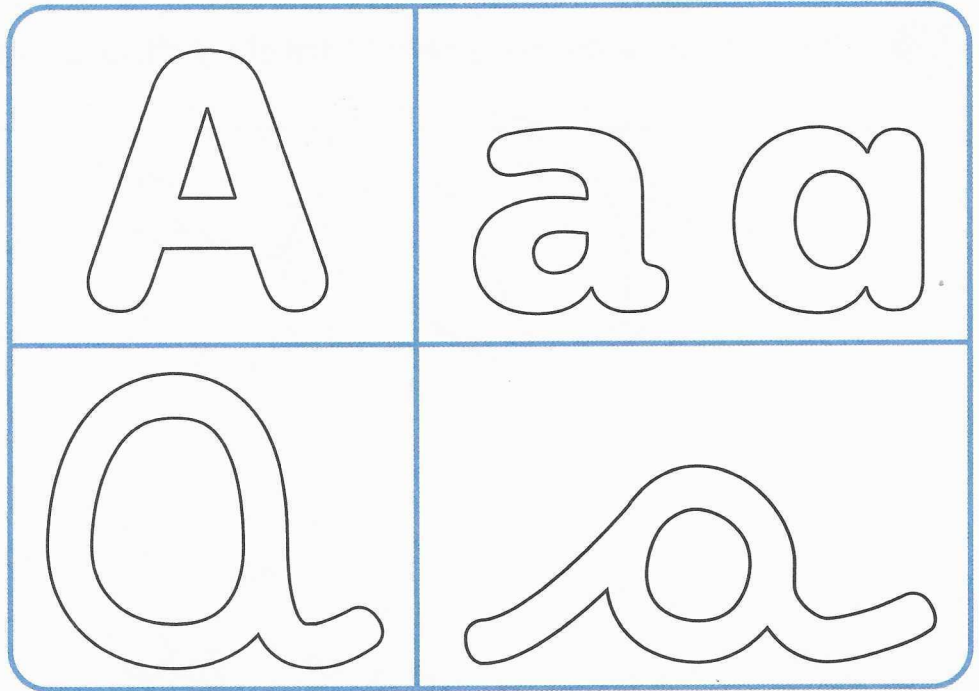
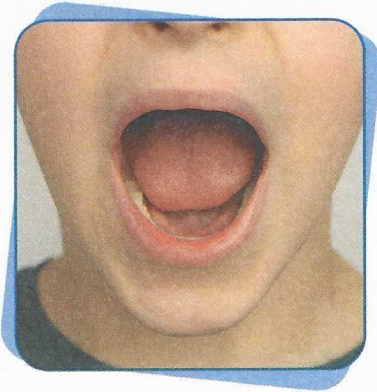
1 ¿De qué color es el conejo? Píntalo y dibuja lo que come.



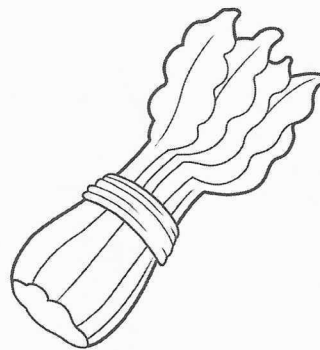
2 ¿Con quién salta el conejo en el bosque? Pinta la respuesta.



- Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.



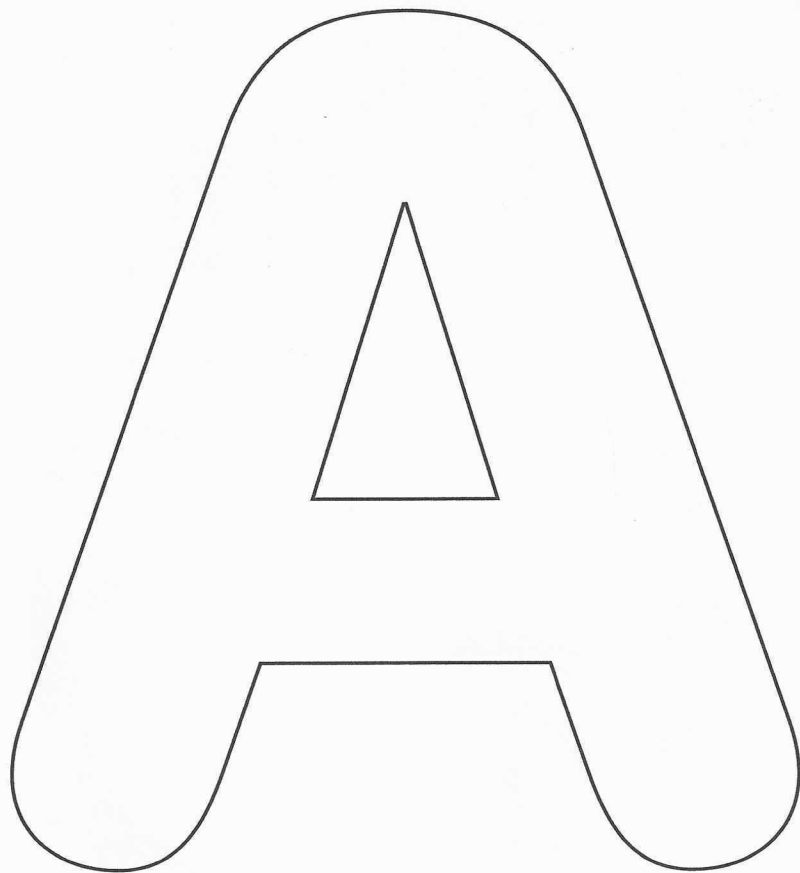
¿Cómo grita la niña?
¡Aaaah, con la A!



- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos que comienzan con **A**, nómbralos y píntalos.



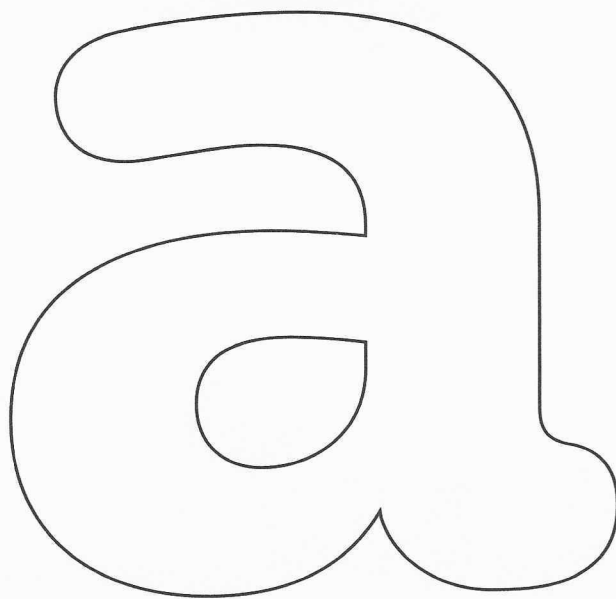
- En los círculos del árbol, dibuja elementos que empiecen con el sonido **A** y píntalos.
- Pinta el tronco del árbol.



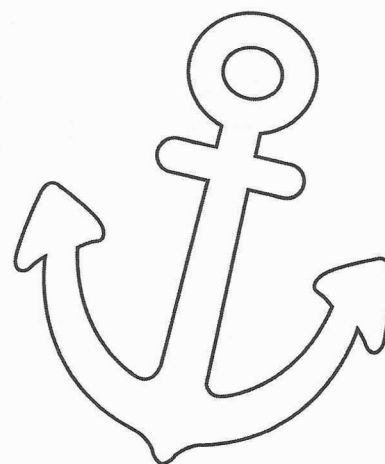
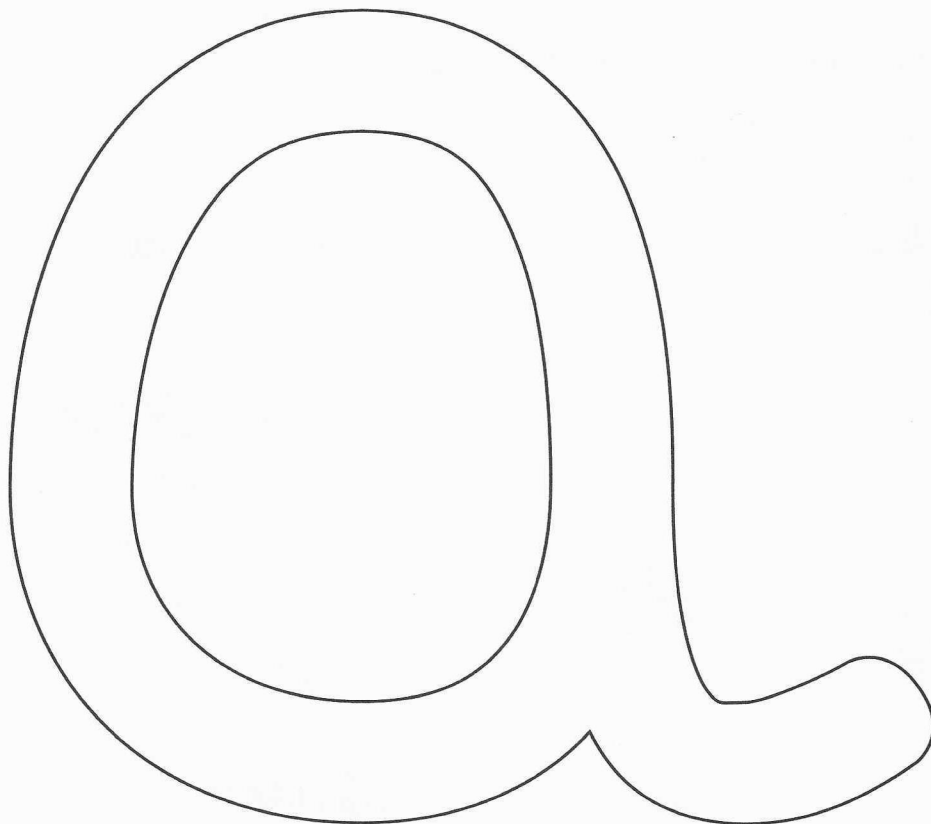
Ardilla



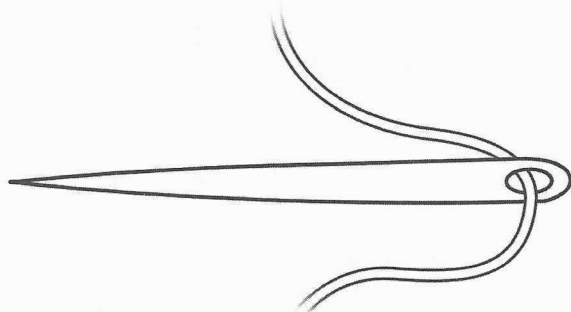
araña



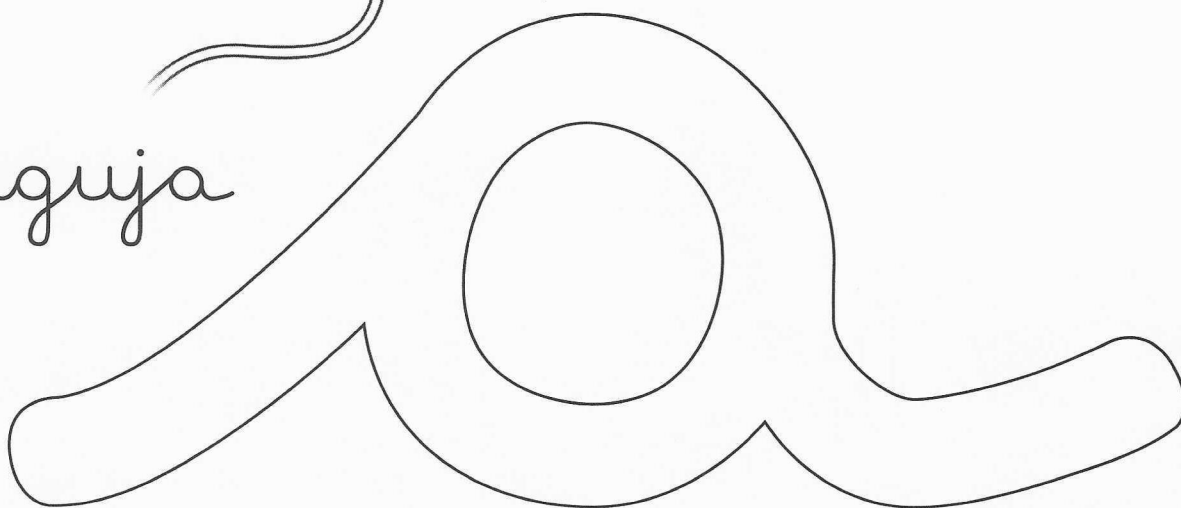
- Rasga pedazos de papel lustre de color azul y pégalos en las vocales.
- Encierra las vocales **A/a** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Ancla



aguja

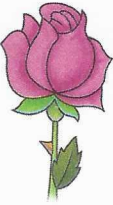
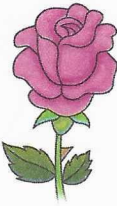


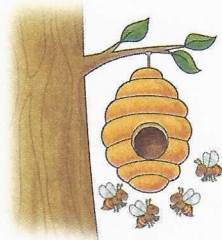
- Rasga pedazos de papel lustre de color amarillo y pégalos en las vocales.
- Encierra las vocales A/a que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

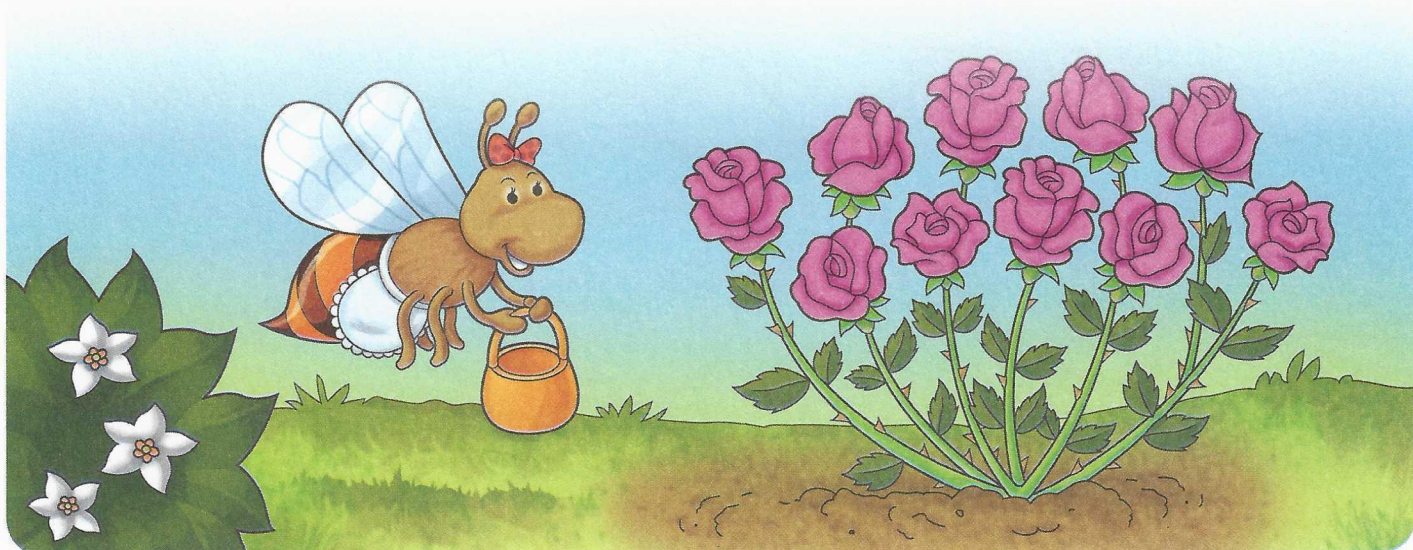
La abeja Alicia

La  Alicia cansada está,
abeja

buscando su alimento en el  .
rosal

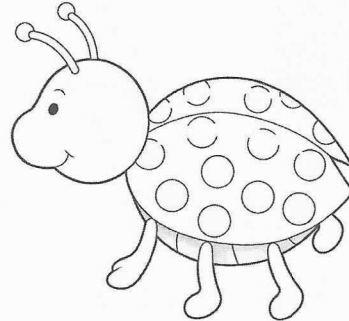
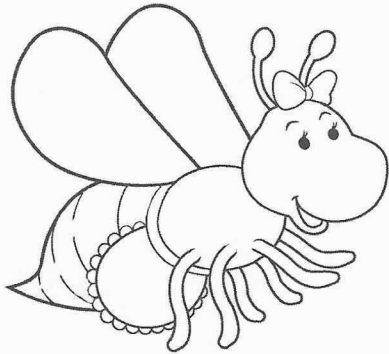
Va de  en  sin parar
rosa rosa

para hacer la miel en el  .
panal

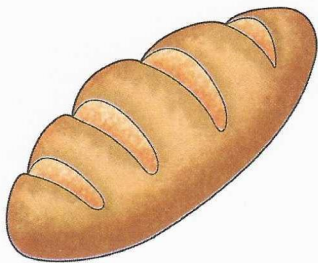


- Observa el texto, ¿de qué piensas que se trata?
- Escucha el texto y sigue la lectura leyendo las imágenes.
- Busca y encierra todas las **A/a** que encuentres en el texto.

1 ¿Quién es Alicia? Pinta la respuesta correcta.



2 ¿Qué hará la abeja Alicia en el panal? Encierra la respuesta correcta.

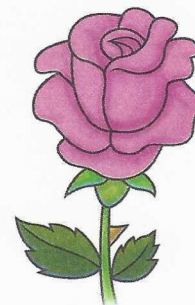


3 Observa los dibujos y encierra cada uno con el color que corresponde:

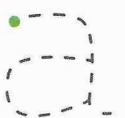
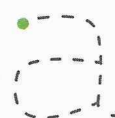
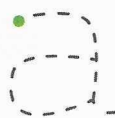
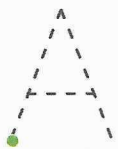
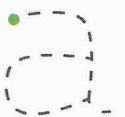
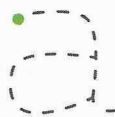
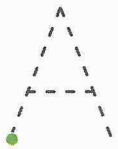
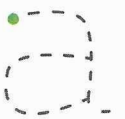
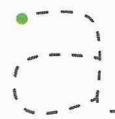
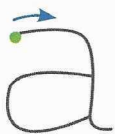
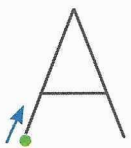
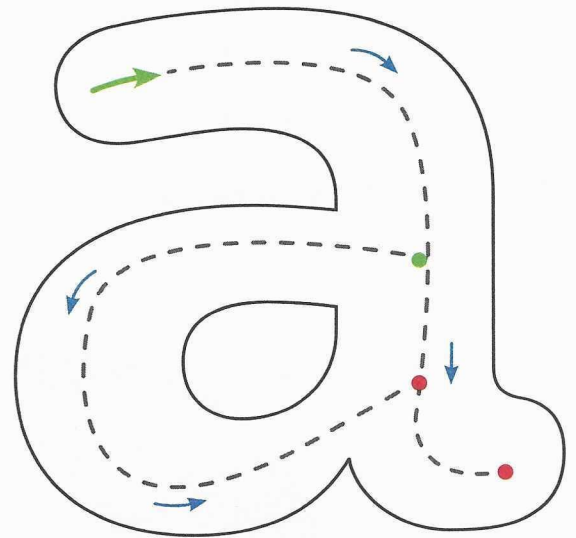
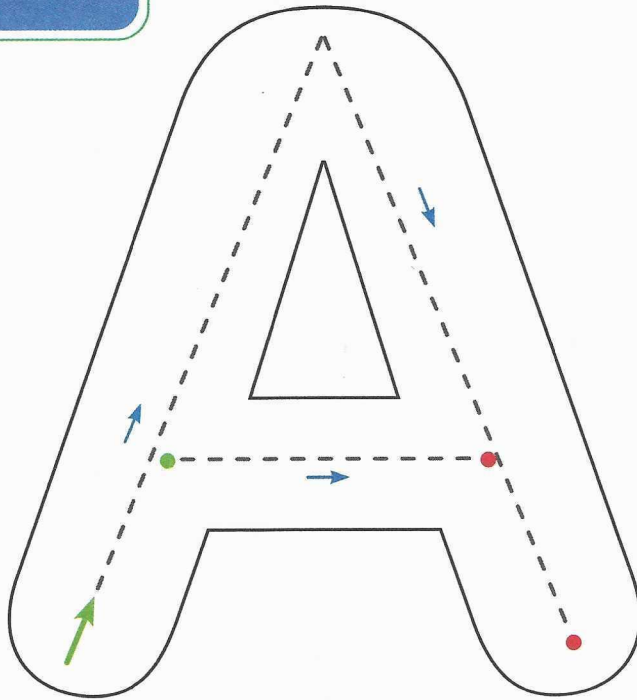
panal: **amarillo**

rosal: **rojo**

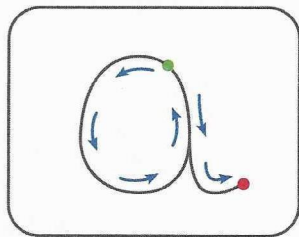
rosa: **verde**



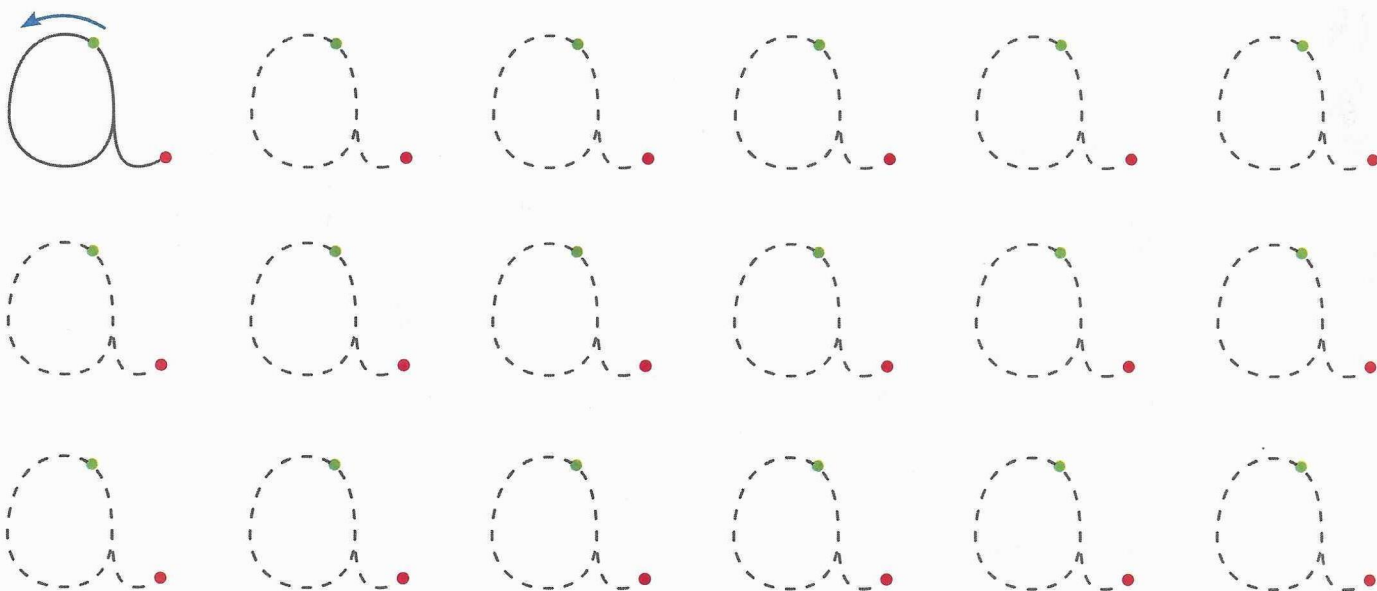
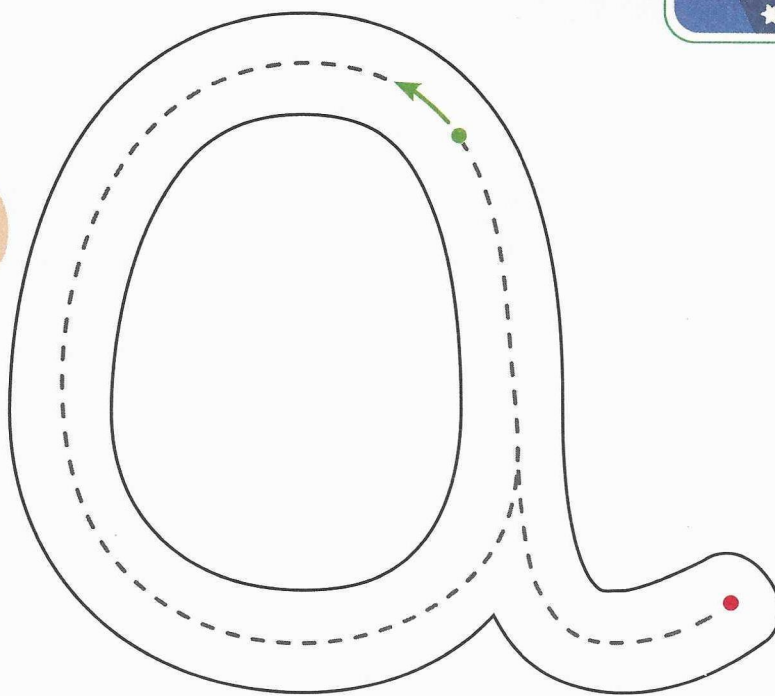
• Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.



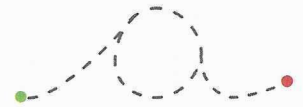
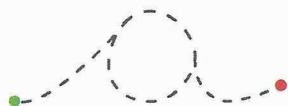
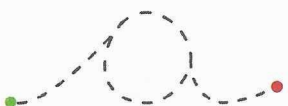
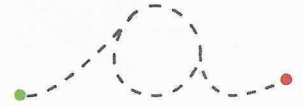
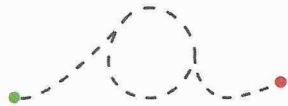
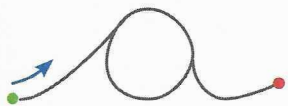
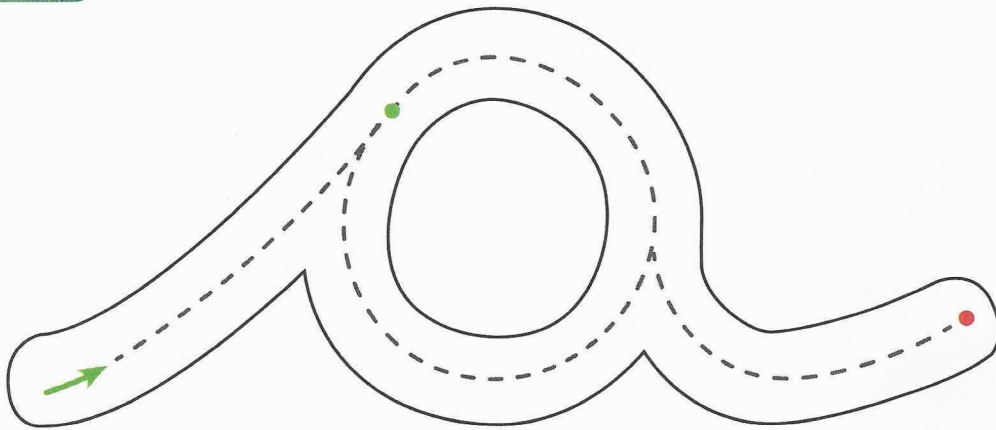
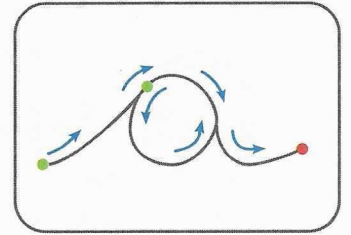
- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales partiendo del punto verde.



La **Q** se traza redondita y termina con su colita.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



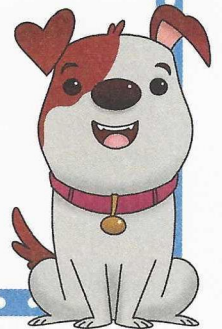
Mi color favorito es: _____



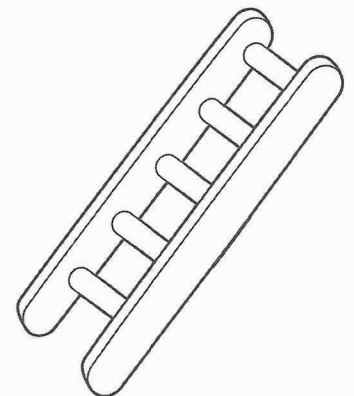
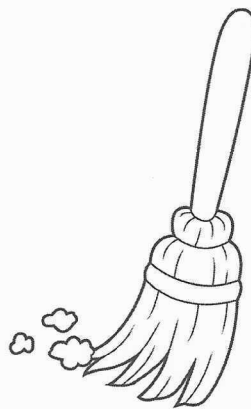
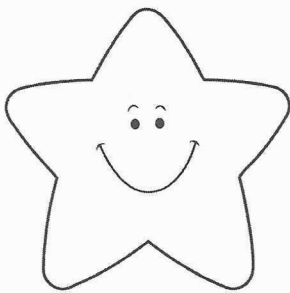
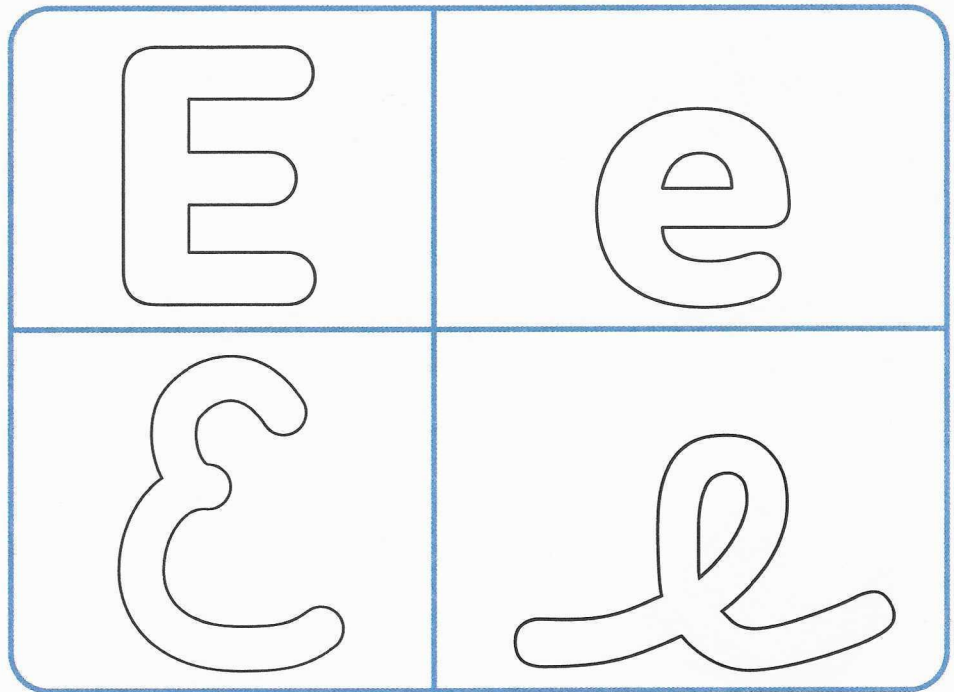
Mi mascota favorita es: _____



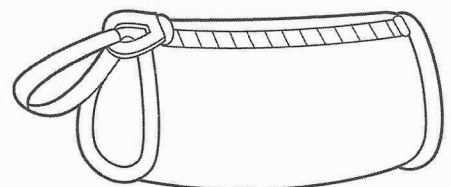
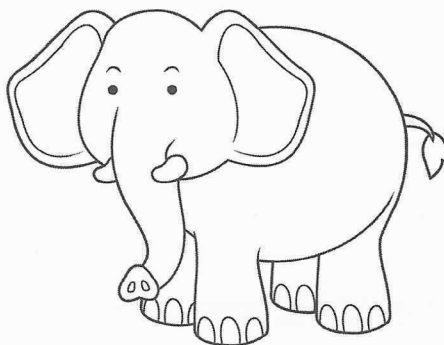
Mi cuento favorito es: _____



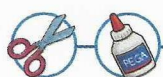
- Completa la ficha creando tus propios símbolos.
- En el recuadro, dibújate junto a tu mascota o tu cuento favorito.



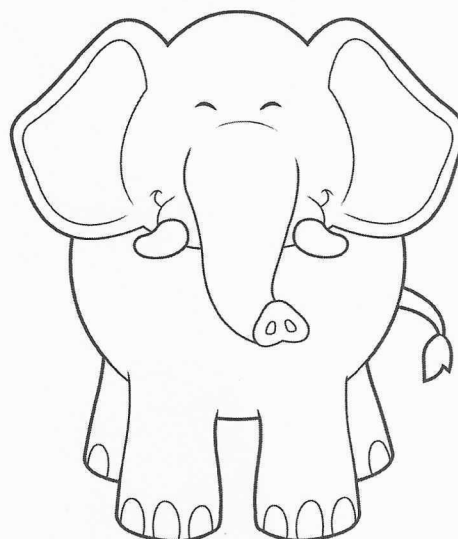
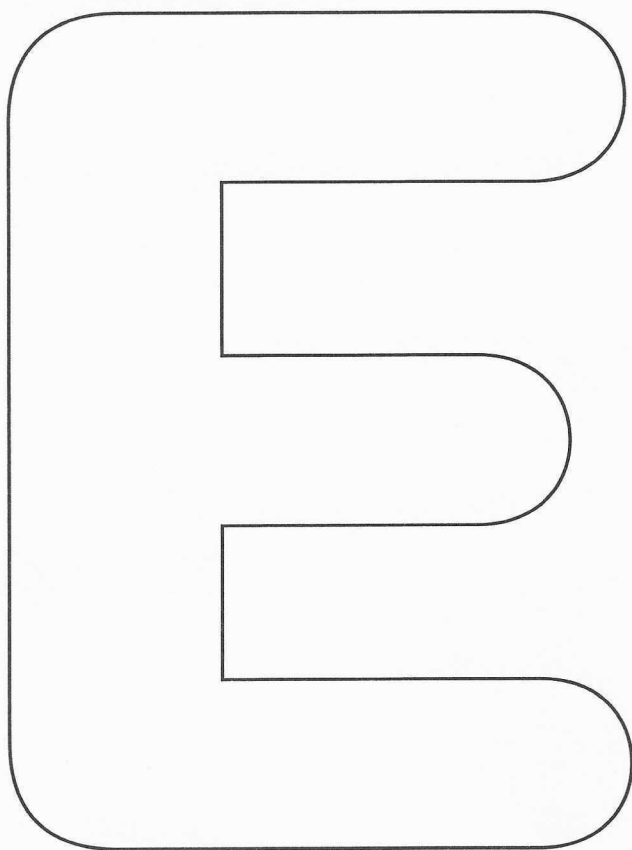
¿Cómo se ríe el bebé?
¡Eeeeh, con la E!



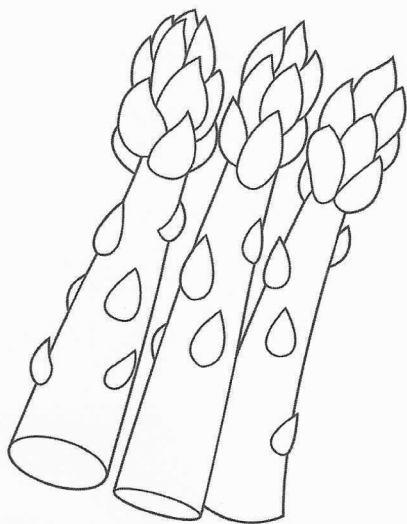
- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos que comienzan con **E**, nómbralos y píntalos.



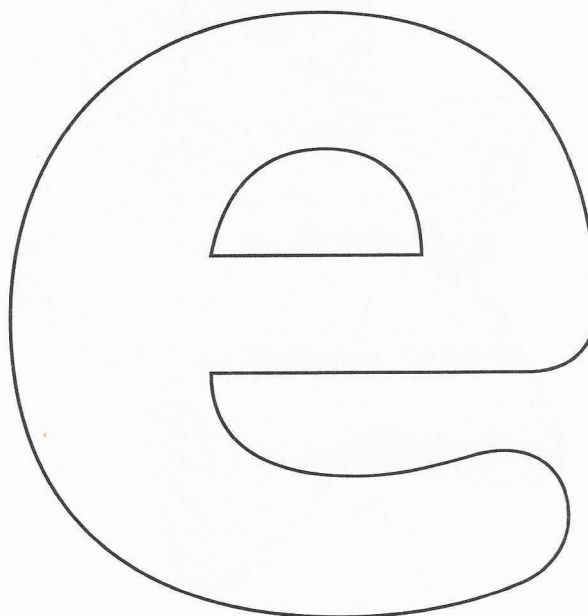
- Recorta de revistas o diarios elementos que comienzan con **E/e** y pégalos en la estrella fugaz.



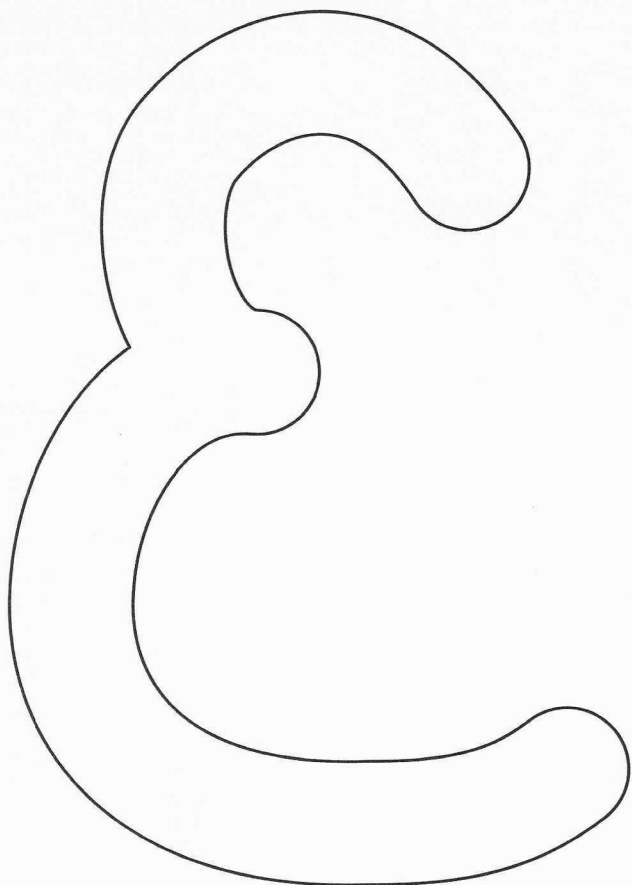
Elefante



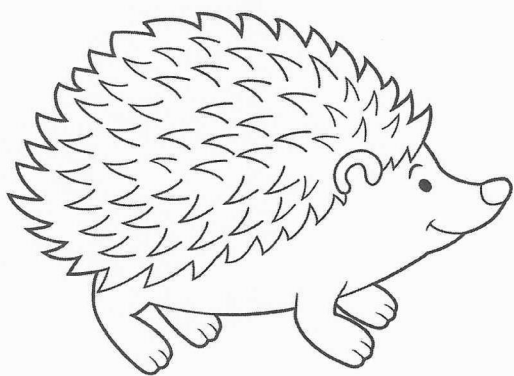
espárragos



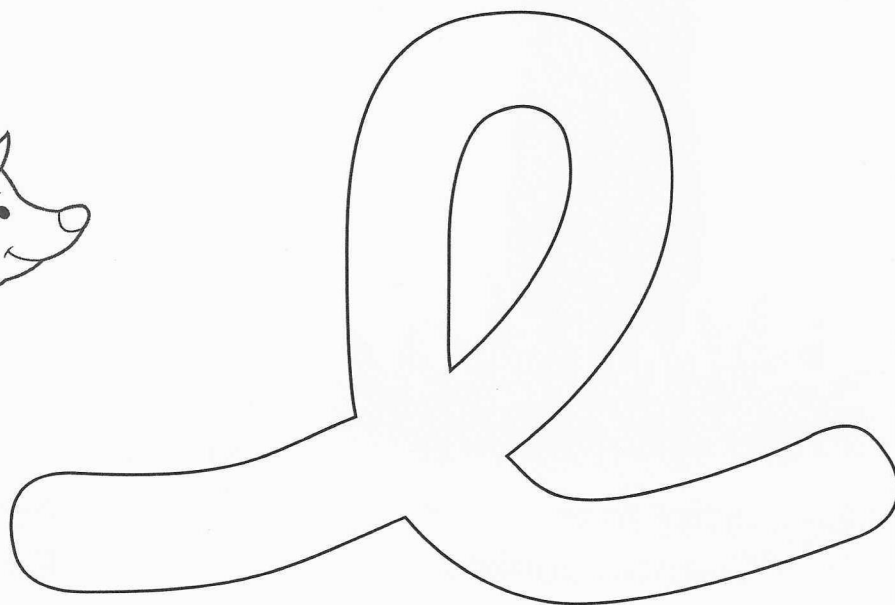
- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales **E/e** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Enano



erizo



- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales *E/e* que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

--	--	--

El espantapájaros y el elefante



**Ediciones
Cuentacuentos**

**Autor:
Eugenio Escudero**



- Observa la portada del libro. ¿De qué piensas que se trata el cuento?
- Escucha el nombre del cuento y descubre qué falta en la portada. Dibújalo y píntalo.
- Encierra las vocales E/e que encuentres en la portada.

Es un animal pequeño
que si le tocas el pelo
te dolerán los dedos.

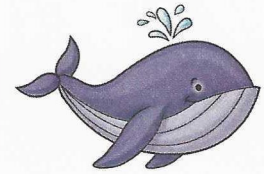
erizo



caballo



ballena

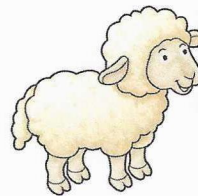


Tiene famosa memoria,
gran tamaño, dura piel
y la nariz más grandota
que en el mundo
pueda haber.

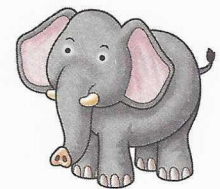
jirafa



oveja



elefante

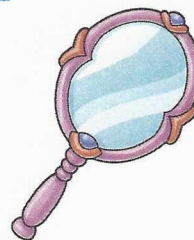


Quien me mira se refleja,
así nadie tendrá una queja.

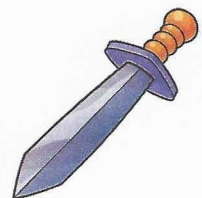
foto



espejo

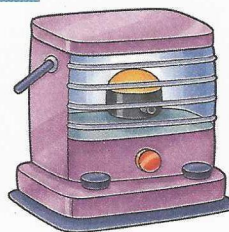


espada

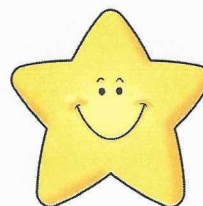


Aunque yo nunca me mueva,
por mí suben, por mí bajan
y mi utilidad la halagan.

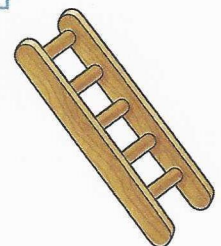
estufa



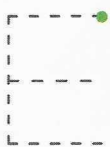
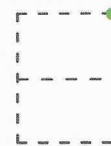
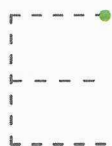
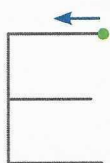
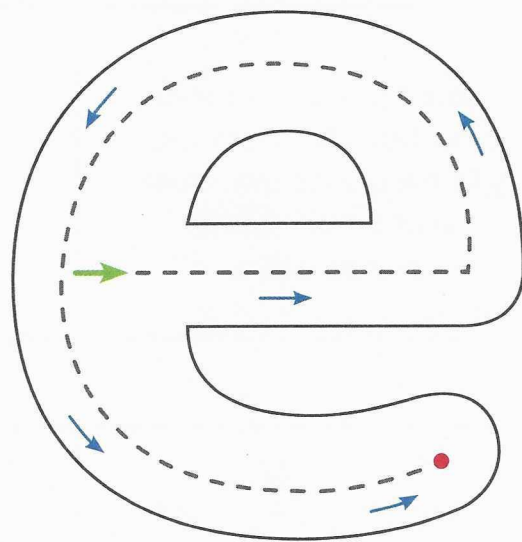
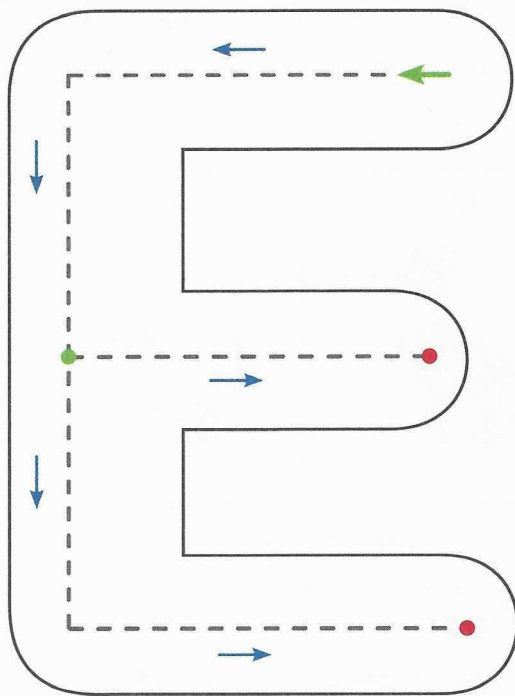
estrella



escalera

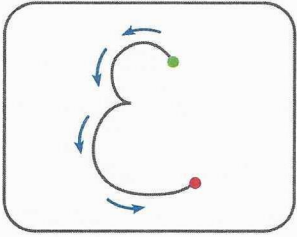


- Escucha las adivinanzas y marca con una X la respuesta que tú creas correcta.
- Inventa una adivinanza y compártela con tus amigos.

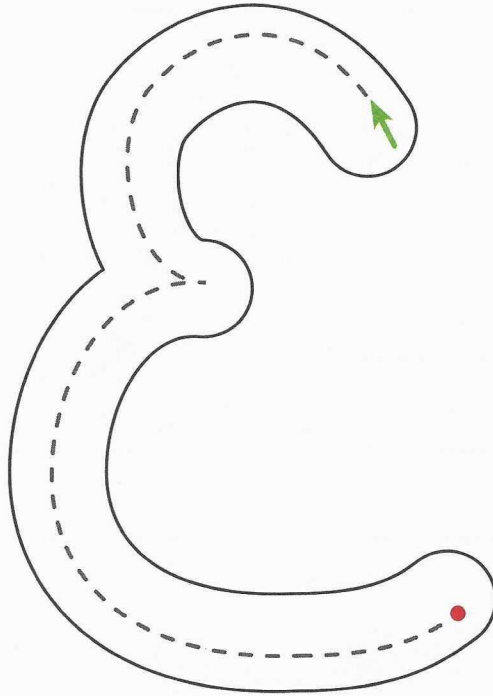


- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.

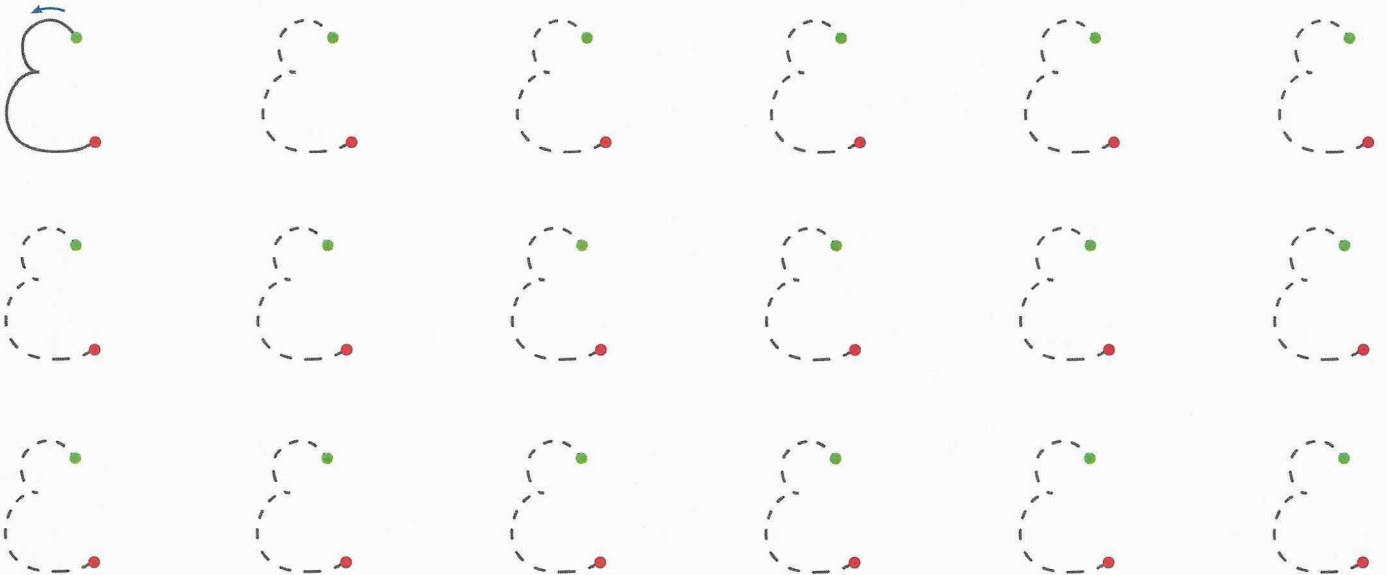
OA 8 Escribir vocal É



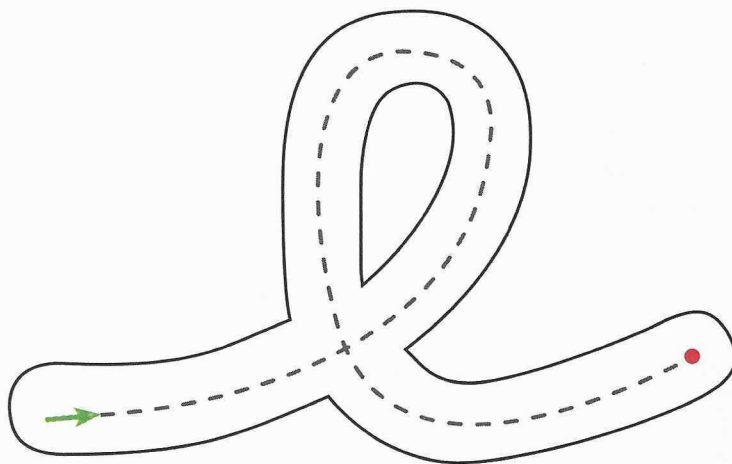
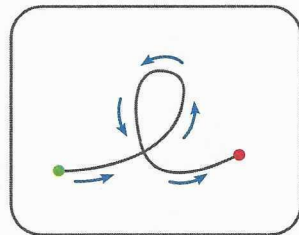
Traza la É diciendo en voz alta: eee... eee... como si fueras un robot.



Actividad interactiva



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

En un gran

vivían un

y una

. Ellos estaban muy

porque su hija, la

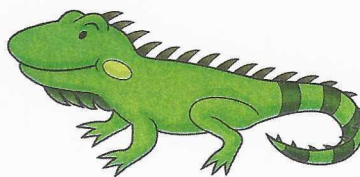
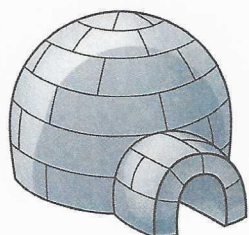
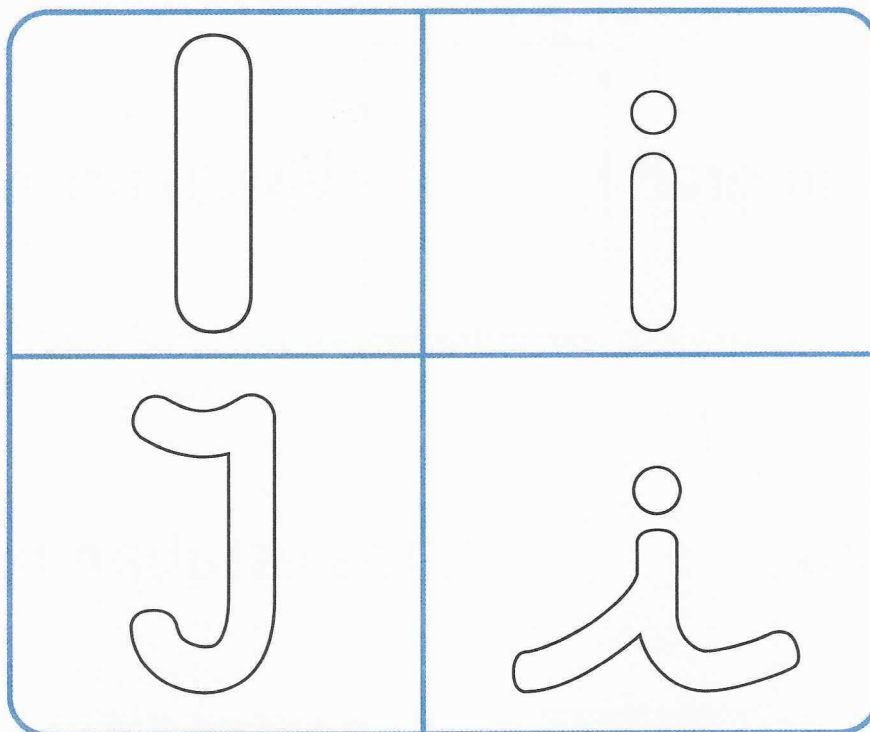
Elisa, los vendría a

visitar. Para sorprender a la princesa, los reyes

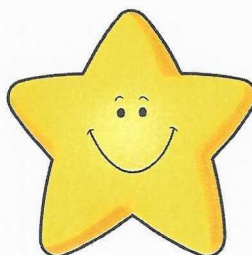
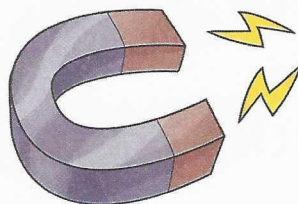
le regalaron un lindo



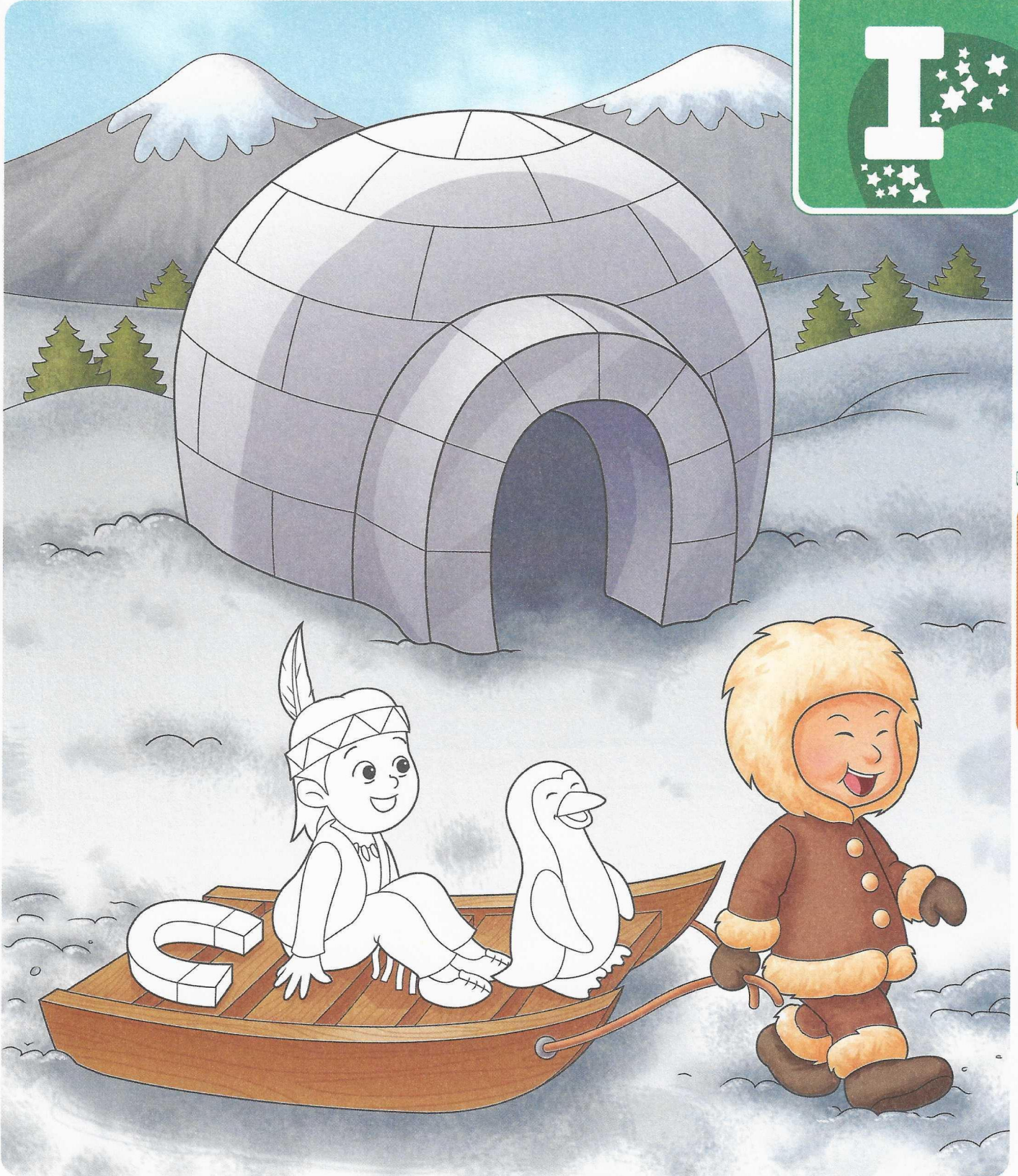
- Escucha la historia y complétala pegando los stickers de la página 155. En algunos espacios podrás elegir qué imagen pegar, ¡así tu historia quedará única y diferente!



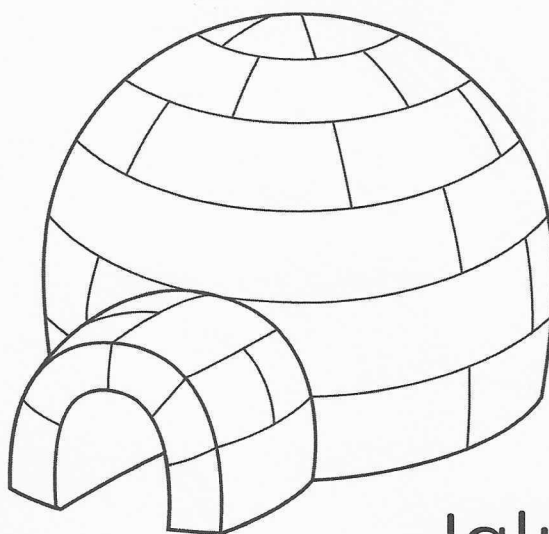
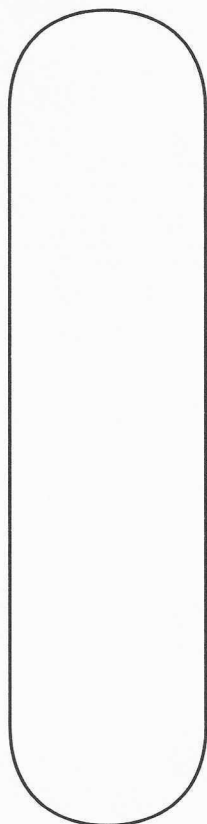
¿Qué dice el ratoncito?
¡Dice iiiiih, con la I!



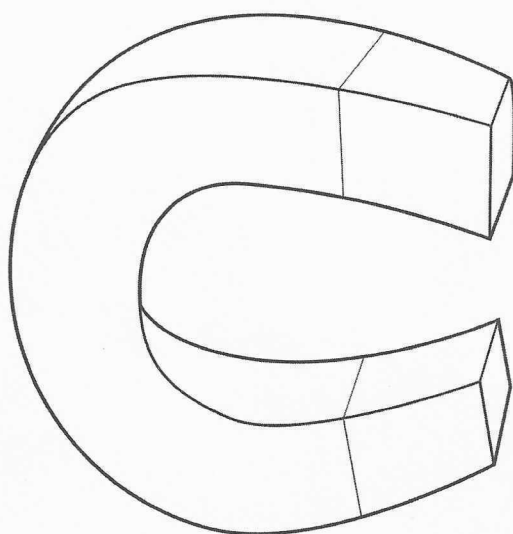
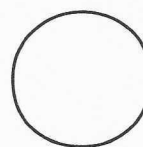
- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas con puntitos de colores. Usa marcadores.
- Observa los elementos y encierra solo los que comienzan con I.



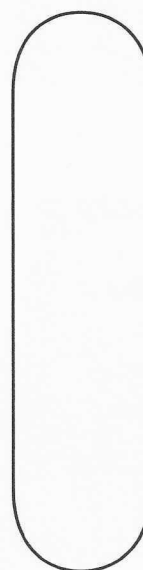
- Busca en revistas muchas letras I/i y pégalas en el iglú.
- ¿Qué hace el esquimal? Pinta los elementos del trineo que comienzan con i.



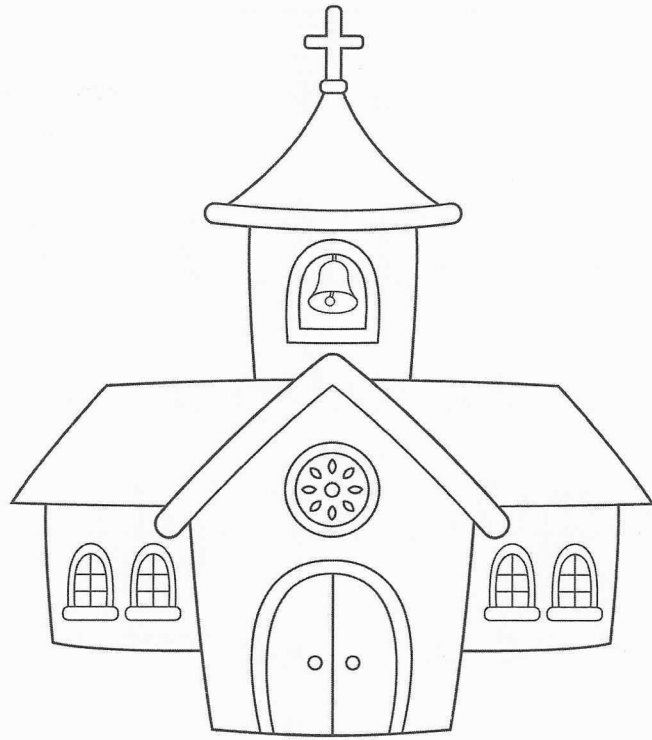
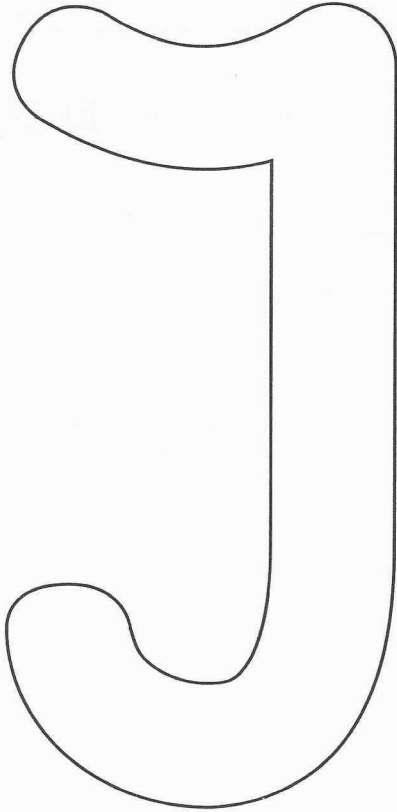
Iglú



imán



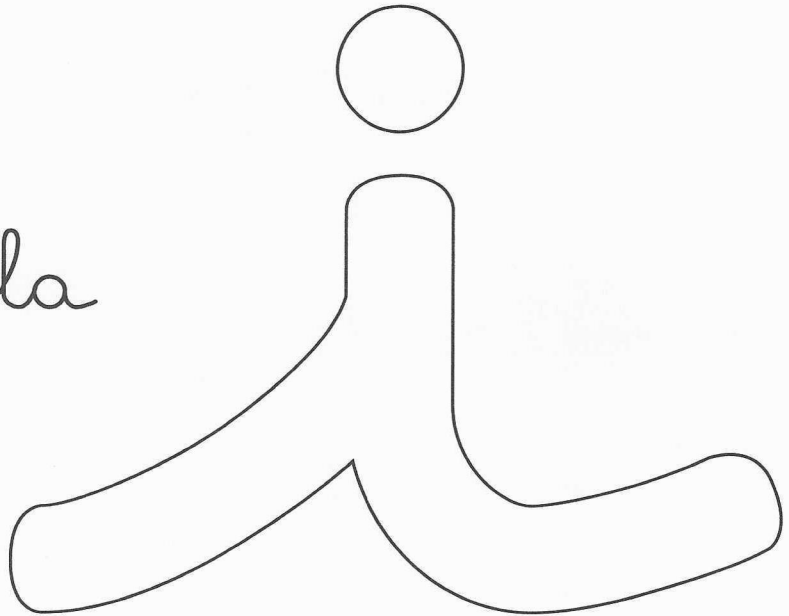
- Rellena las vocales con pintura usando tu dedo.
- Encierra las vocales I/i que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Iglesia



isla



- Rellena las vocales con pintura usando tu dedo.
- Encierra las vocales **I**/**i** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

Isla de Pascua, miércoles 7 de enero de 2026

Querida abuelita Iris:
Te escribo esta carta para
contarte que la Isla de
Pascua es muy bonita. En
las tardes salgo a mirar
los moais. Los isleños son
muy simpáticos.

Besitos de tu nieta,

Isabel



- Observa y escucha el siguiente texto.
- ¿Qué tipo de texto crees que es?
- Busca y encierra todas las l/i - J/j que encuentres en el texto.

1 ¿Dónde está Isabel? Marca con una X la respuesta.



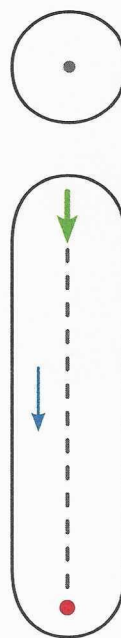
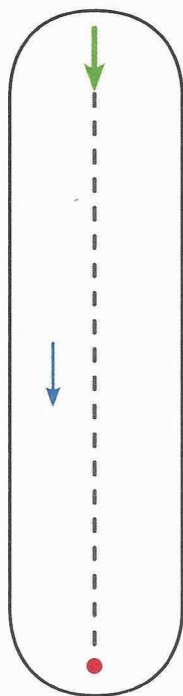
2 ¿A quién escribe Isabel la carta? Pinta la respuesta correcta.

 A su prima.	 A su abuelita.	 A su tío.
--	---	--

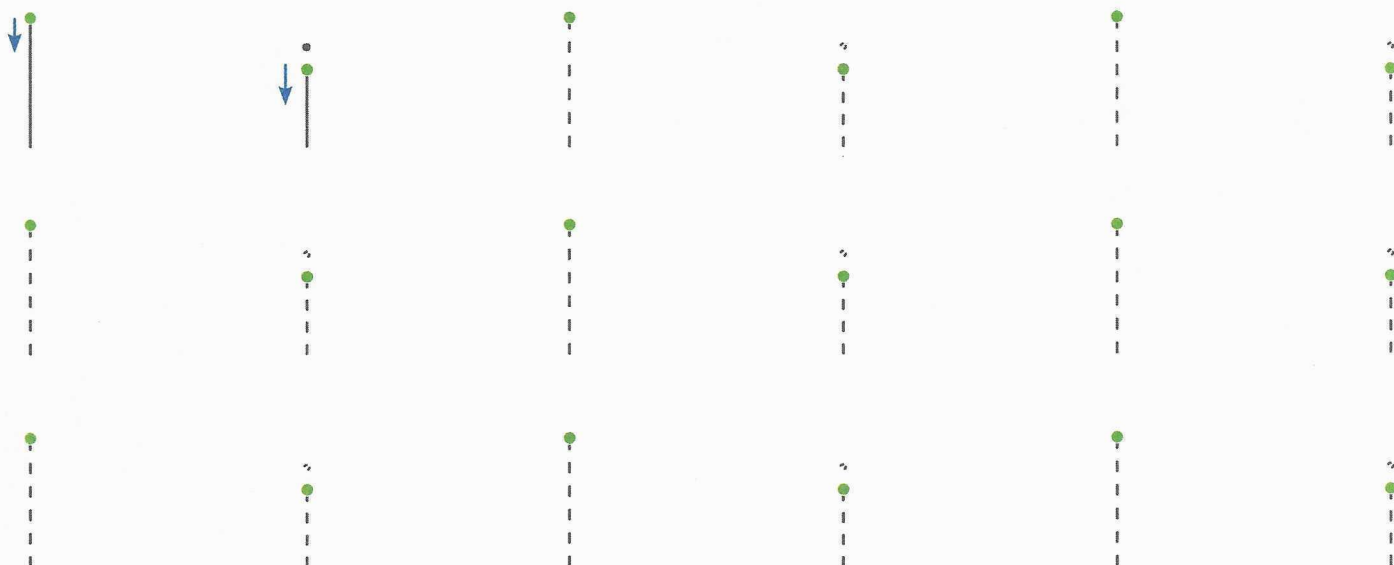


• Escucha cada pregunta y sigue las instrucciones.

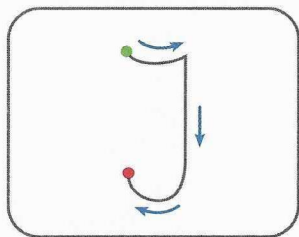
OA 8 Escribir vocal l/i



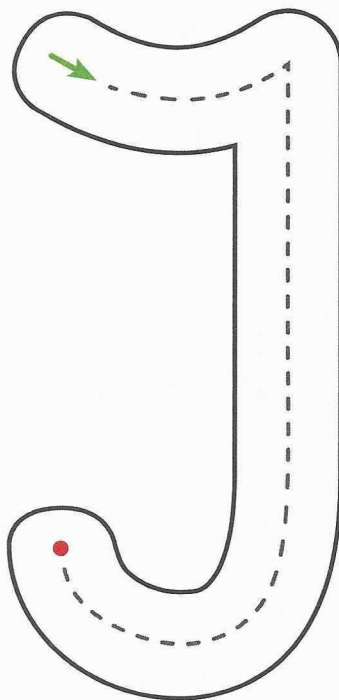
Actividad interactiva



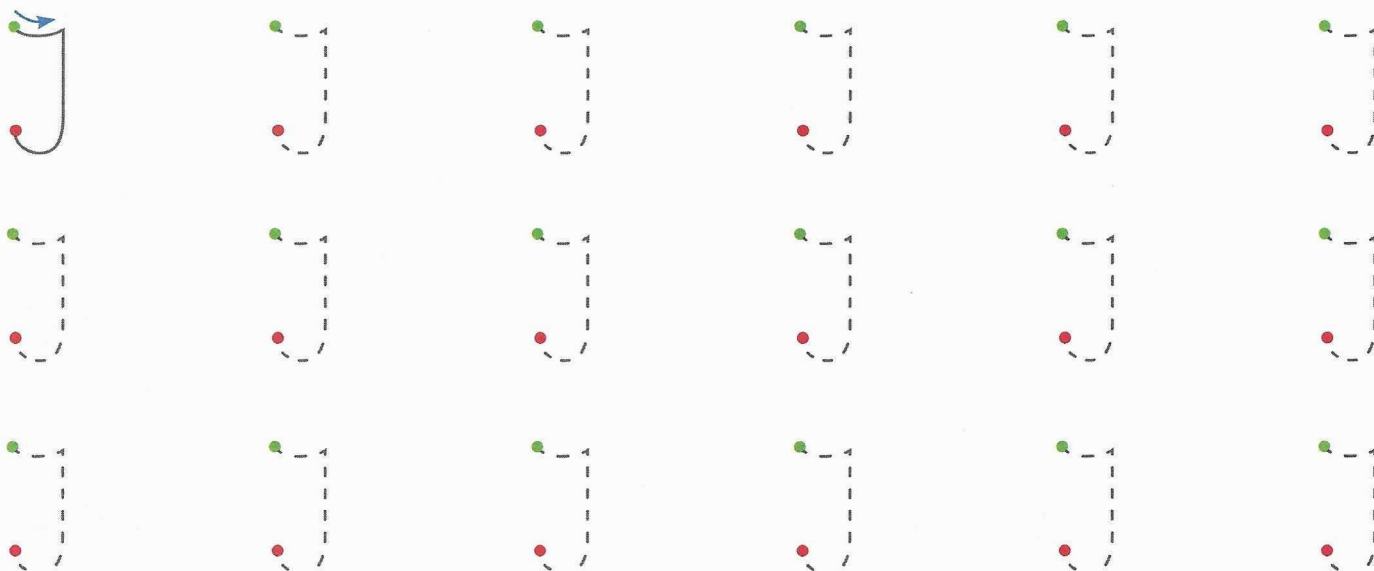
- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.



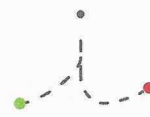
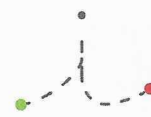
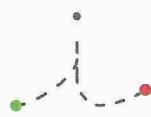
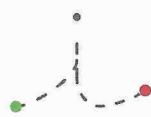
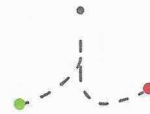
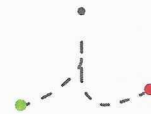
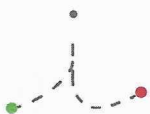
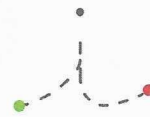
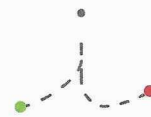
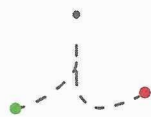
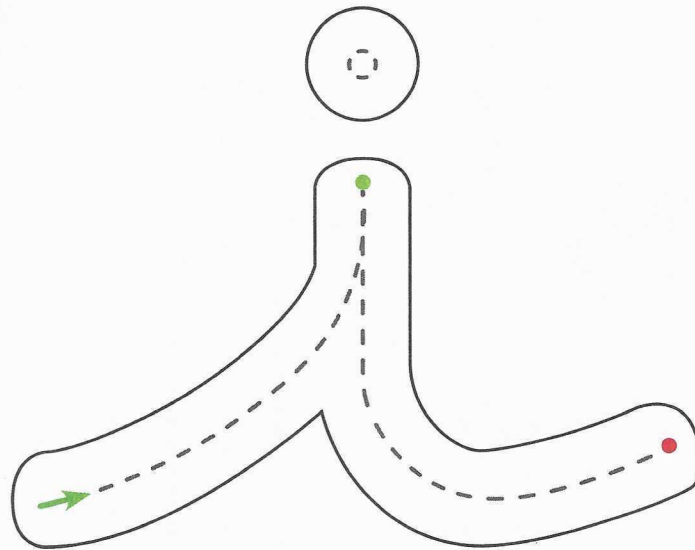
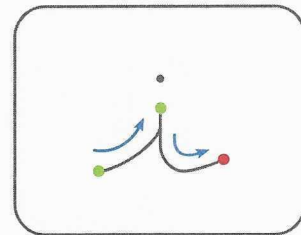
Imagina que tu dedo es un lápiz mágico. ¡Traza la **j** sin levantarlo del camino!



Actividad interactiva



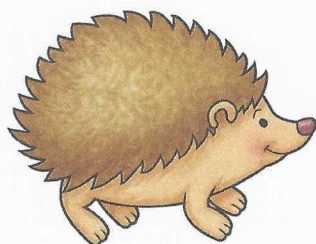
- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



A J a
i a ε E



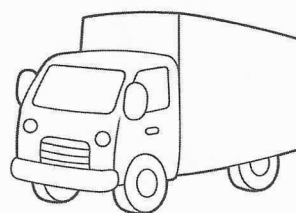
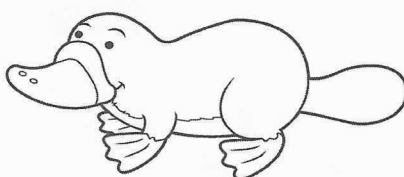
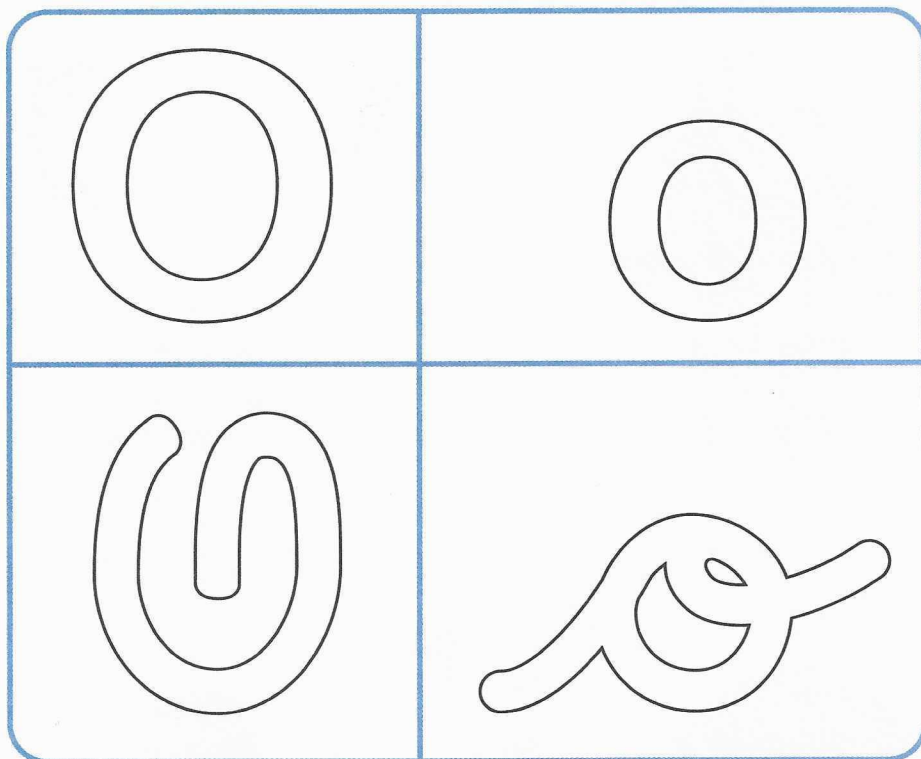
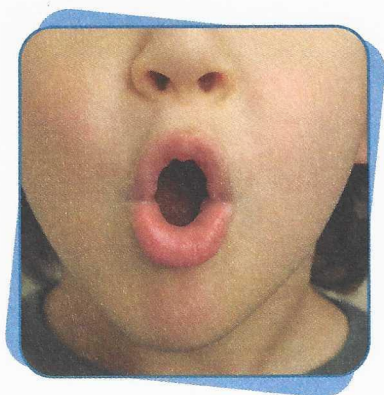
e E J a
e i A



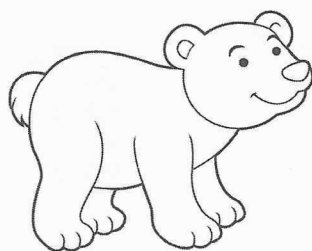
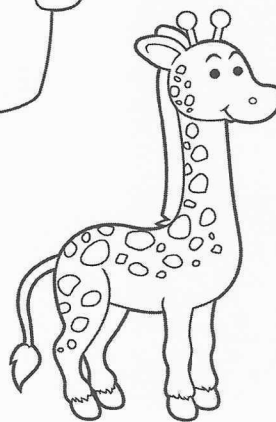
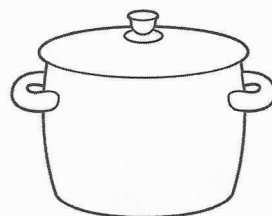
a i ε l
a E e



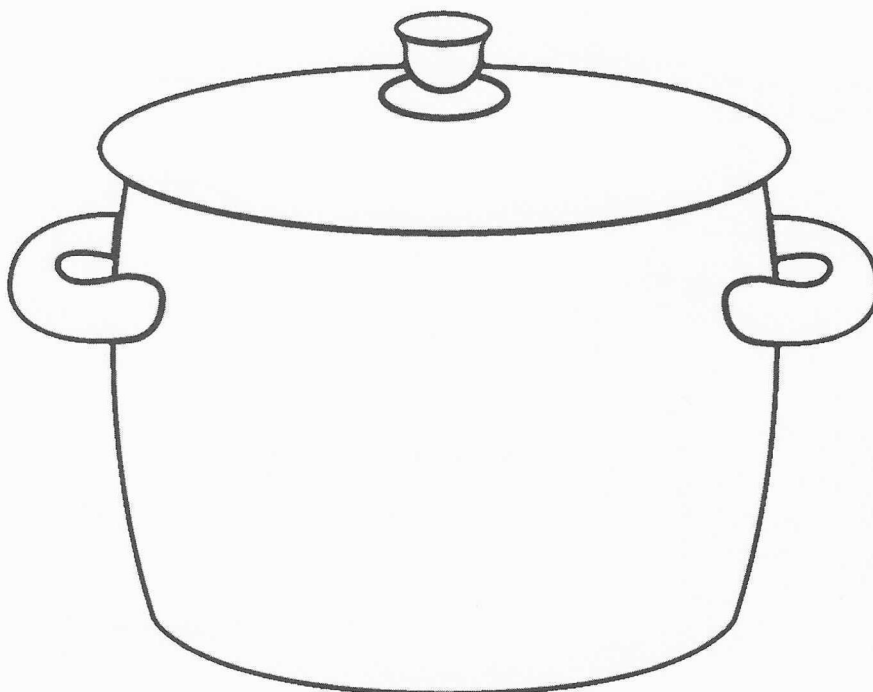
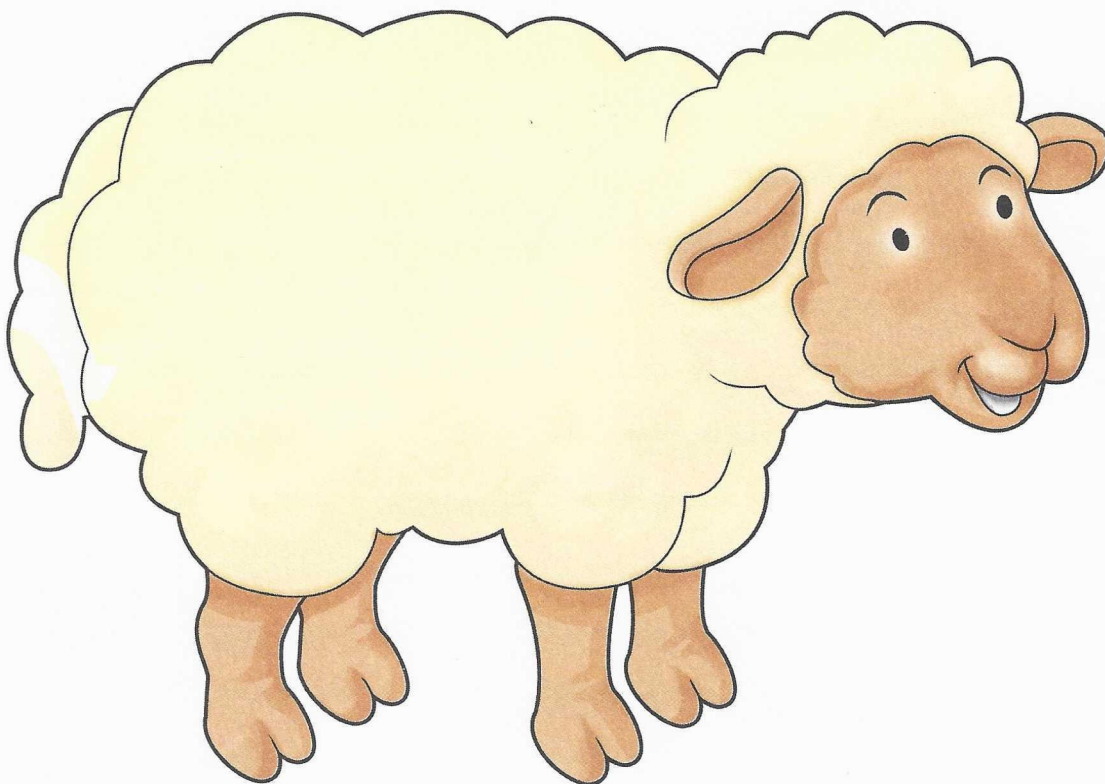
- Encierra las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.



¿Qué dice un niño cuando se sorprende? ¡Ooooh, con la O!



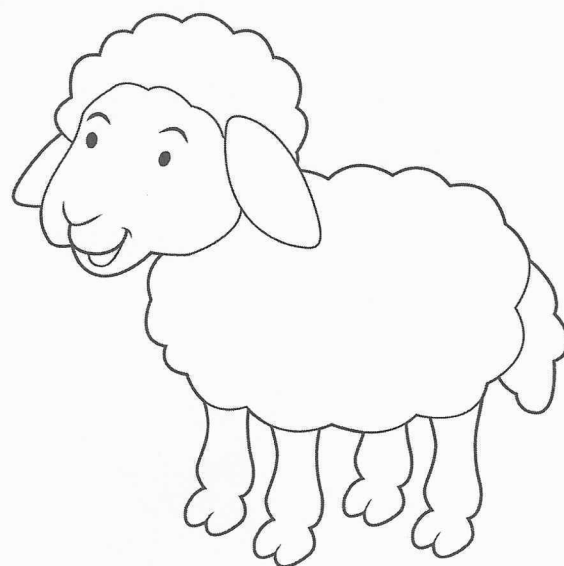
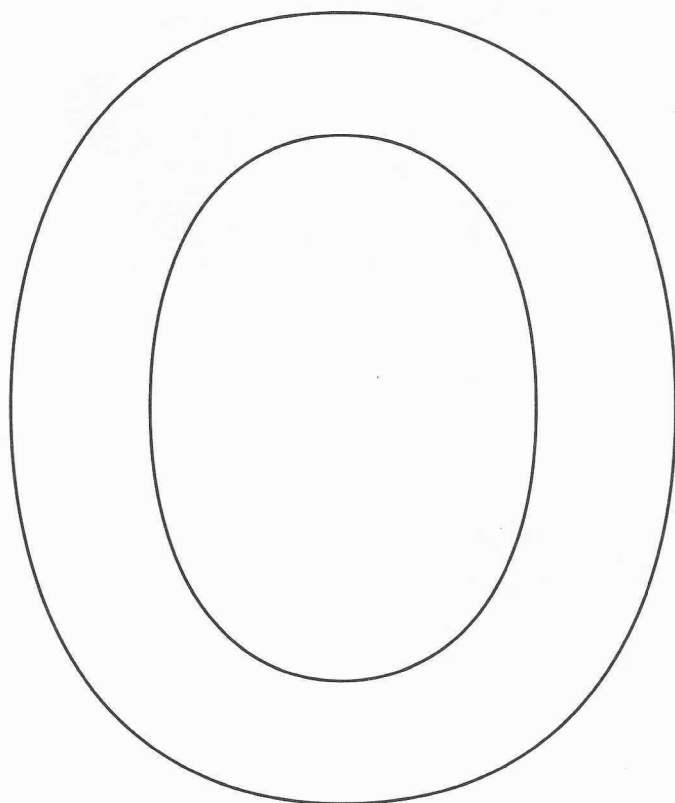
- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos y pinta solo los que comienzan con O.



Actividad interactiva

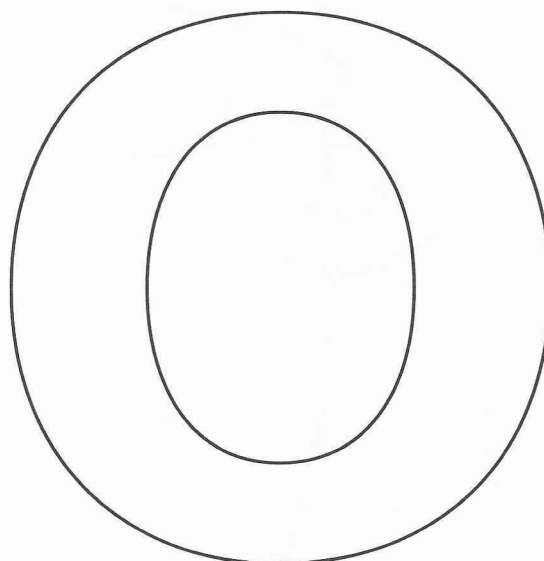
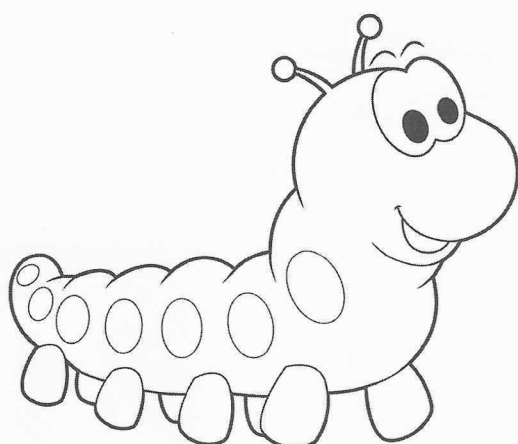


- Busca en revistas muchas letras **O/o** y pégalas en el cuerpo de la oveja.
- Dibuja en el interior de la olla un elemento que comience con **O** y píntalo.

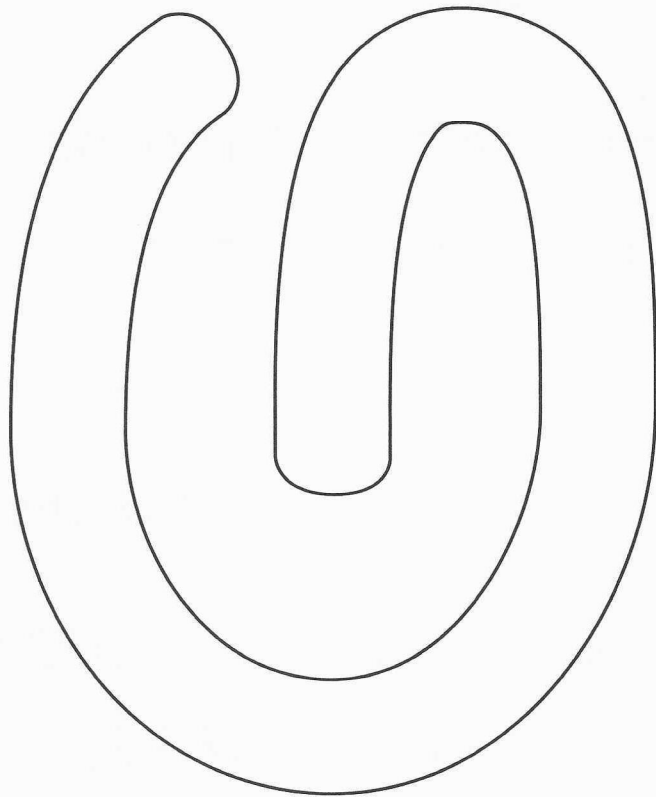


Oveja

oruga

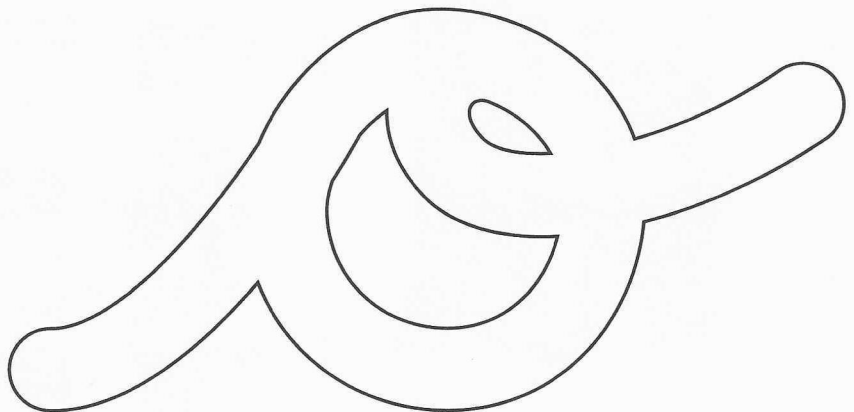
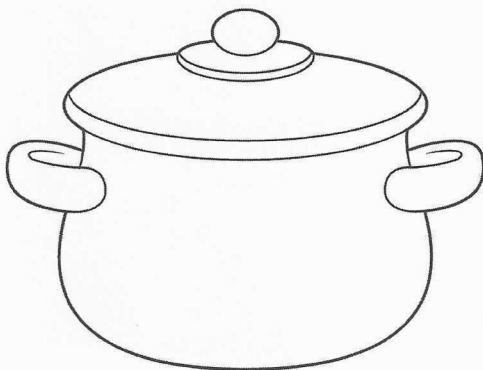


- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales **O/o** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

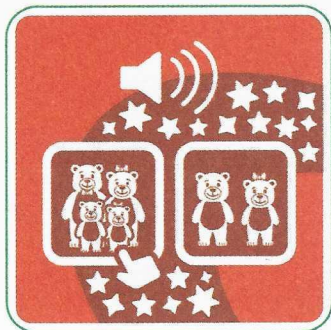


Oso

olla



- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales *O/o* que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Los cuatro osos

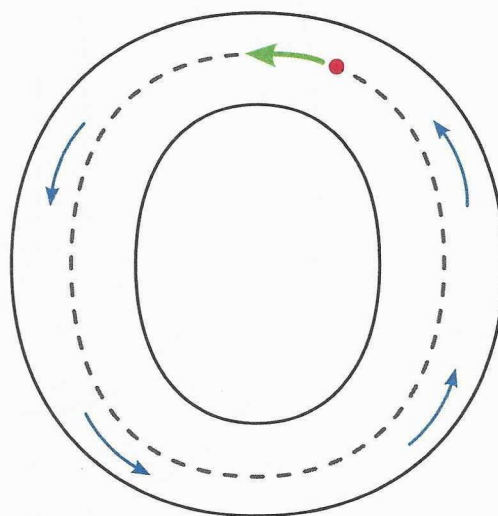
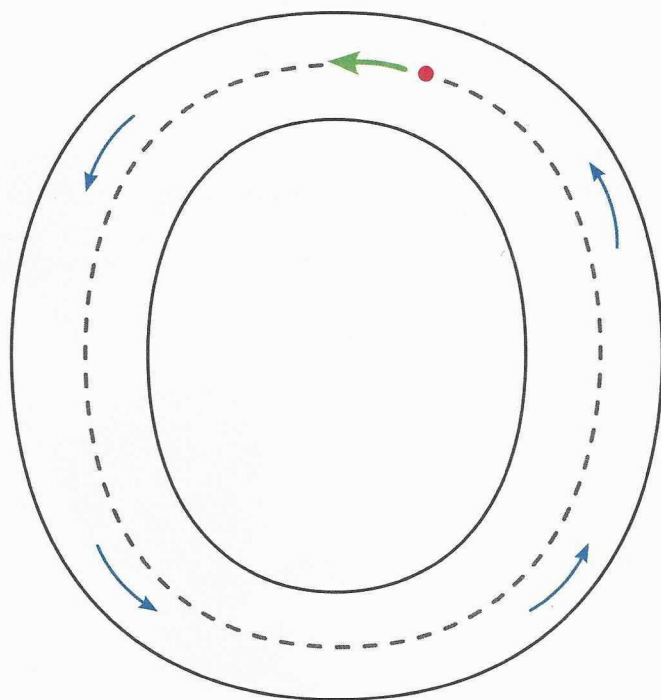
En el bosque viven cuatro osos
tiernos, amorosos y muy chistosos.

La mamá osa busca salmones
y el papá oso unos cuantos piñones.

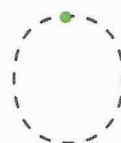
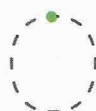
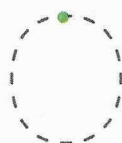
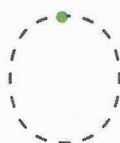
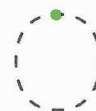
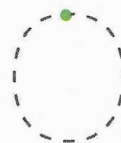
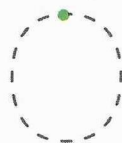
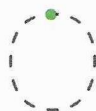
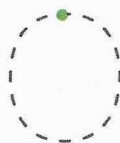
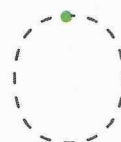
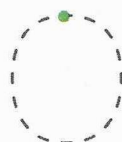
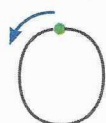
Mientras, la osita Odelia y el osito Omar
saltan de un lado a otro sin parar.



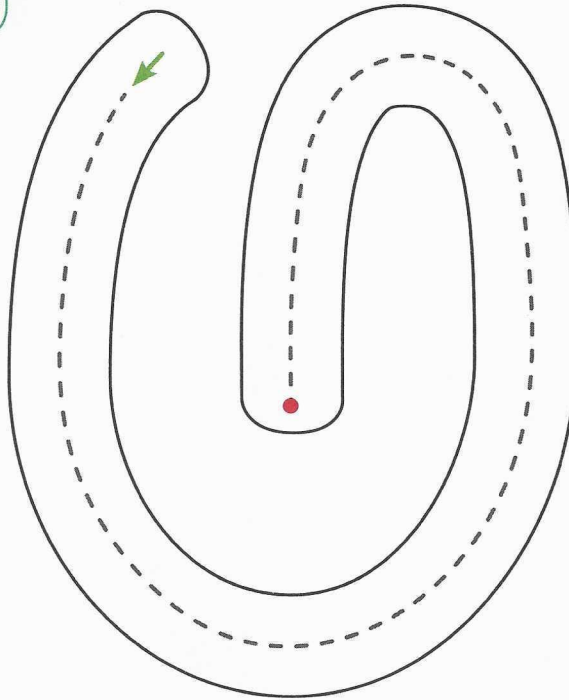
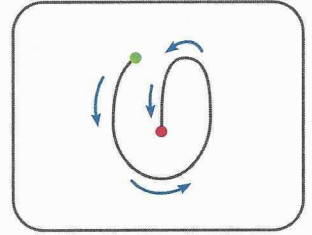
- Escucha el siguiente texto.
- Busca y encierra las vocales **O/o** que encuentres en el texto.
- Marca con una **X** la familia que pertenece al texto "Los cuatro osos".



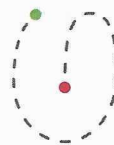
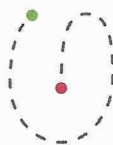
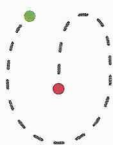
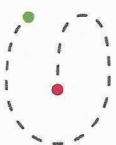
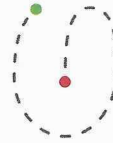
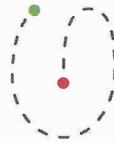
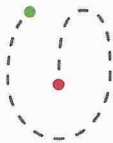
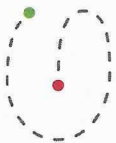
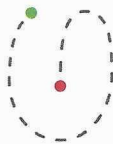
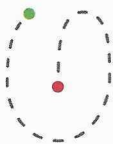
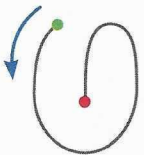
Actividad interactiva



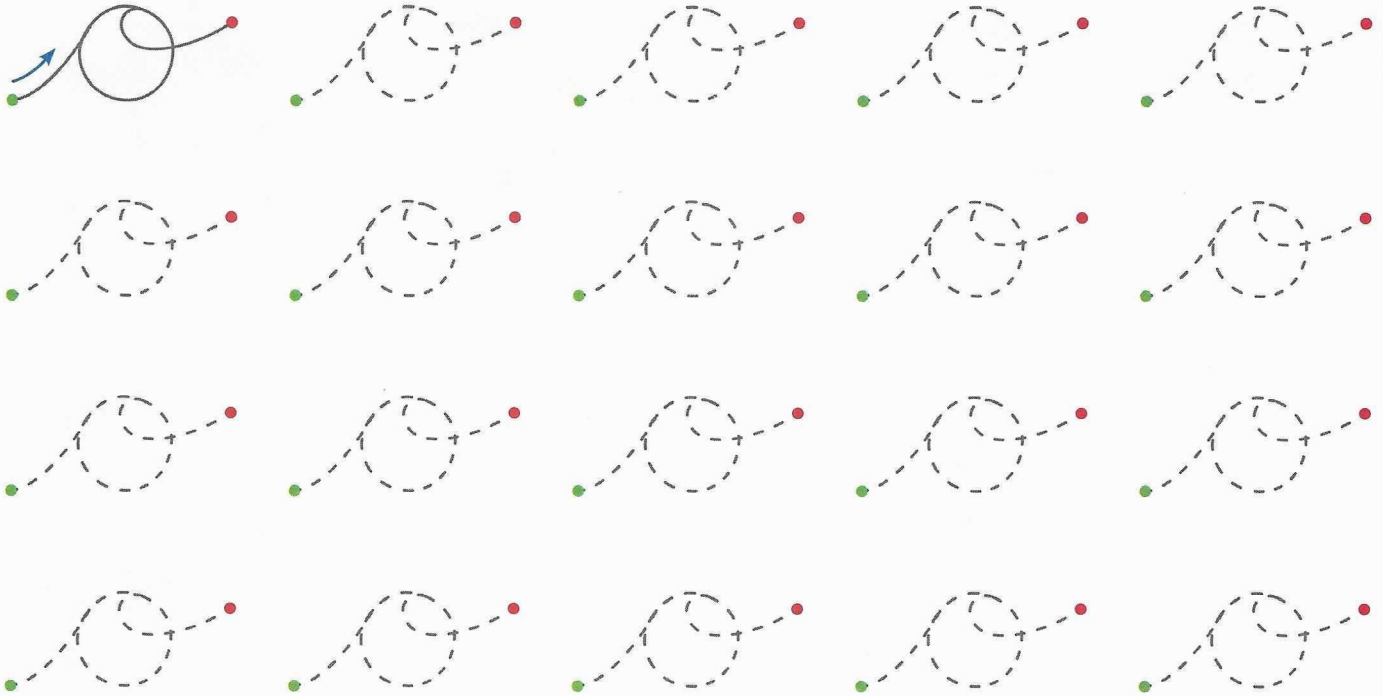
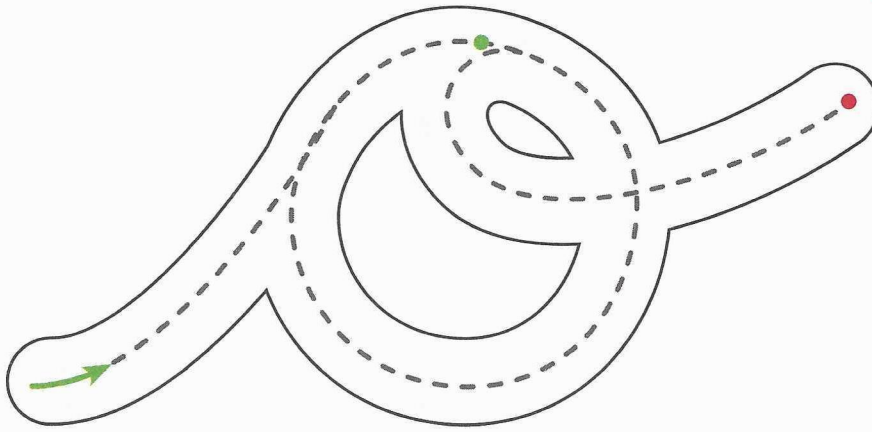
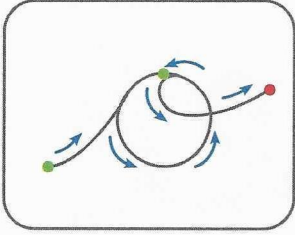
- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.



Traza la U como si fuera un camino: baja, sube al cerro y baja por la cascada.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

a a

e e

i i

o o



- Dibuja un elemento que comience con cada vocal.

10 de agosto de 2025

Diario  El Búho

TODO UN ÉXITO FUE EL FESTIVAL "COMAMOS SANO"

Animales de todas partes asistieron al festival de la alimentación saludable.

El evento se llevó a cabo en el bosque, al costado de la gran cascada Saltos del Puma. Muchos animales llegaron con sus especialidades, que por supuesto eran muy sanas y nutritivas.

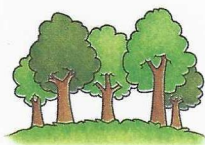
El ciervo Pepito ofreció en su carrito deliciosas uvas y moras silvestres. La tortuga Minina llevó una gran variedad de lechugas que deleitaron a los asistentes; incluso el zorro Hugo, que no es vegetariano, comentó lo deliciosas que estaban.

Para alegrar el festival, los mapaches hicieron un espectáculo de malabarismo y los osos uno de magia que maravilló al público.

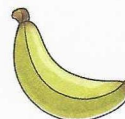


Los animales disfrutando de la rica comida y del show.

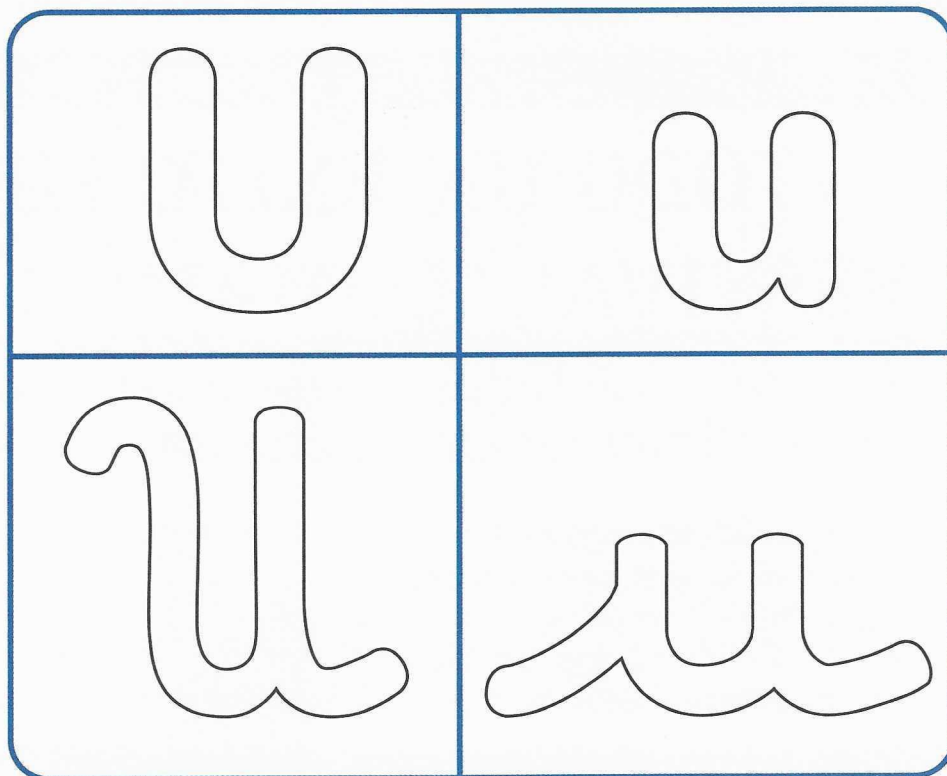
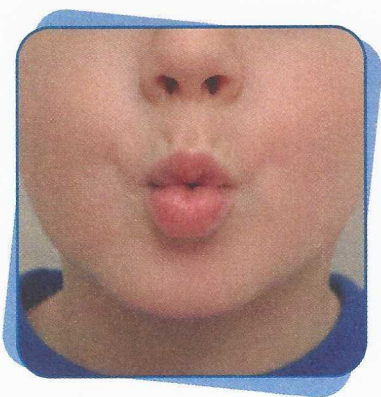
1 ¿Dónde se hizo el festival "Comamos sano"?



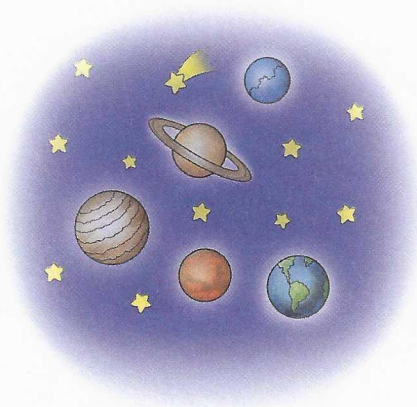
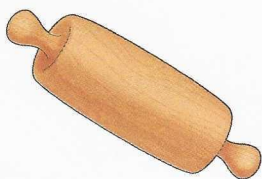
2 ¿Qué llevó la tortuga Minina para compartir?



- ¿De qué piensas que trata el texto?
- Observa y escucha la noticia.
- Escucha las preguntas y encierra la respuesta correcta.



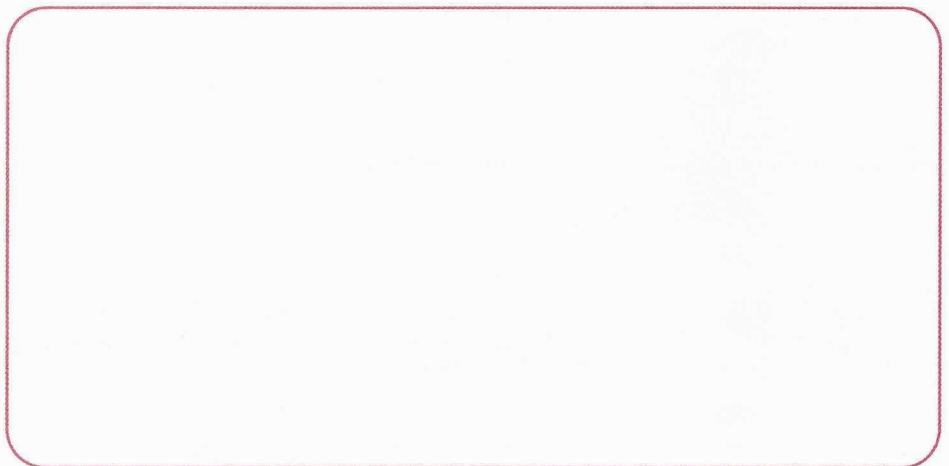
¿Qué hace el búho?
¡Uuuuh, con la U!



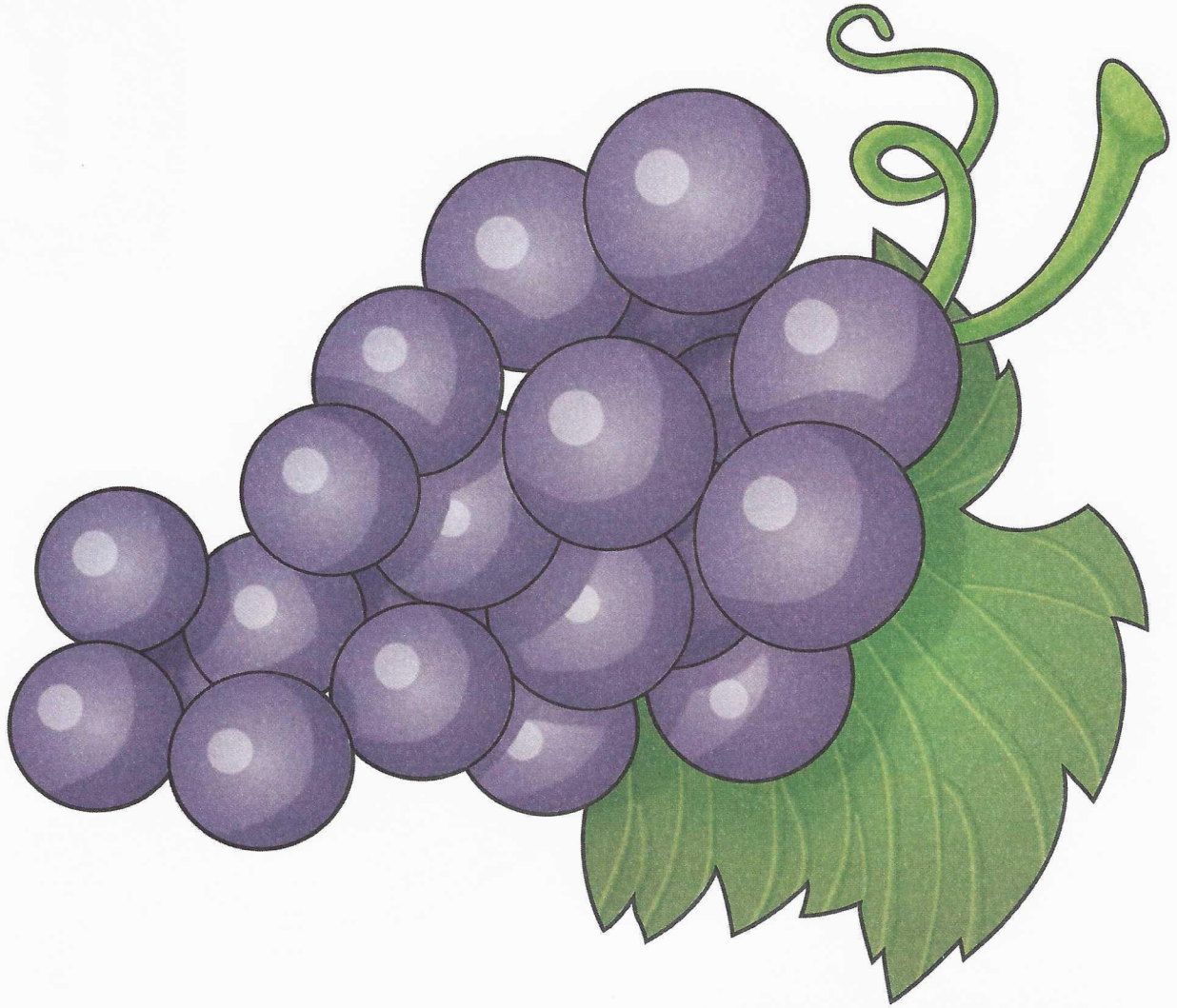
- Pinta las vocales mayúsculas y minúsculas.
- Observa los elementos y encierra solo los que comienzan con U.



¡Reto mágico! Dime una palabra con **U**... ¡y dibújala!



- Busca los stickers de la página 153 y pega dentro del uslero los que tienen sonido inicial **U**.



U

C

U

3

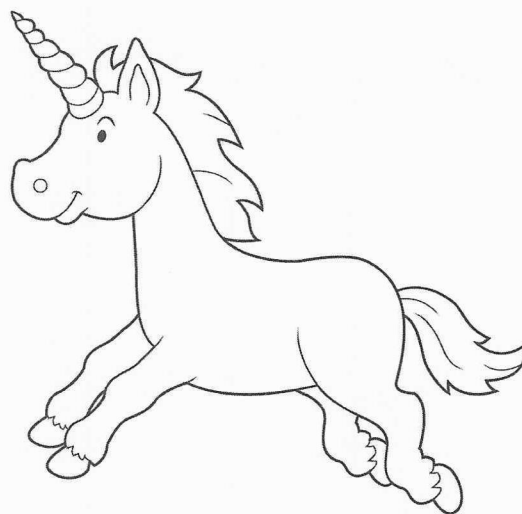
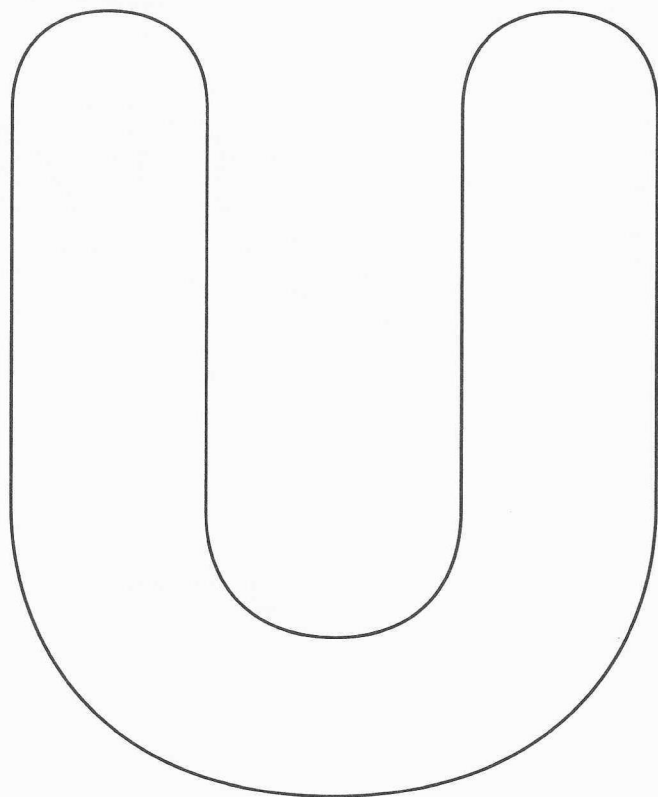
n

u

a o i u e



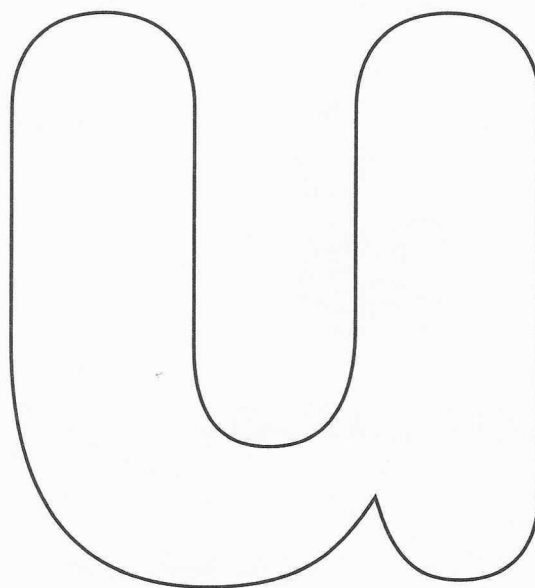
- Busca en revistas muchas letras **U/u** y pégalas en los granos de la uva.
- Encuentra la letra igual al modelo y enciérrala. ¿Qué letra es el modelo?



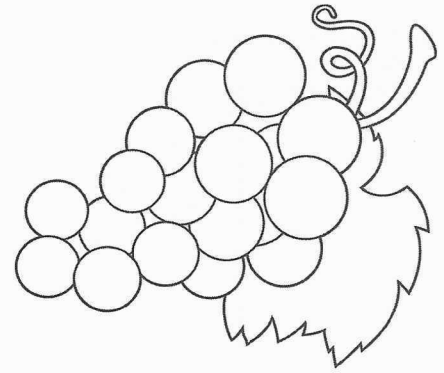
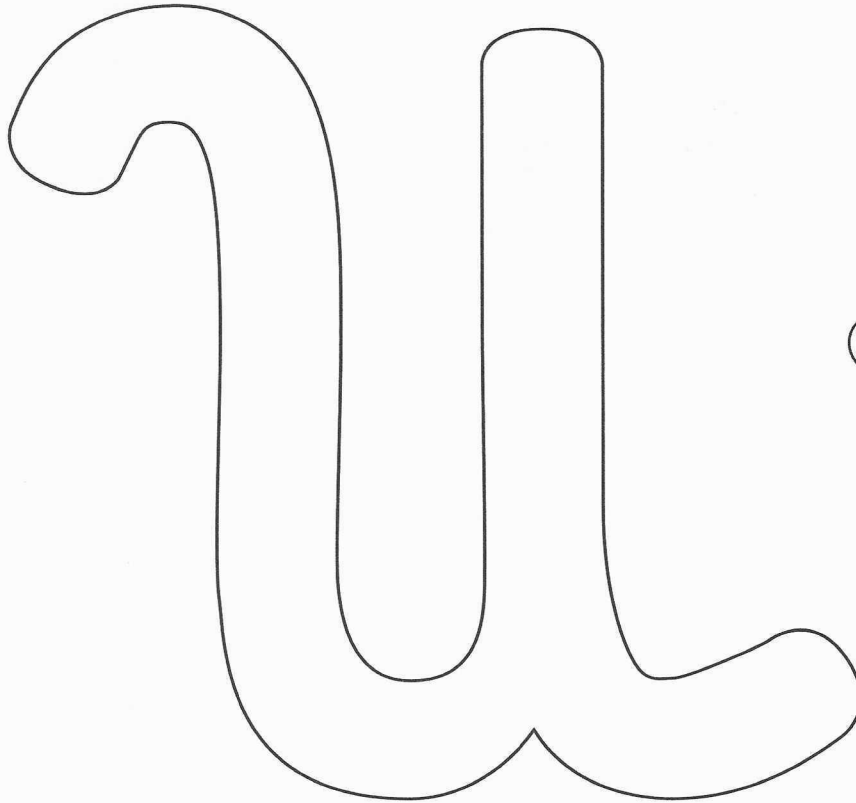
Unicornio



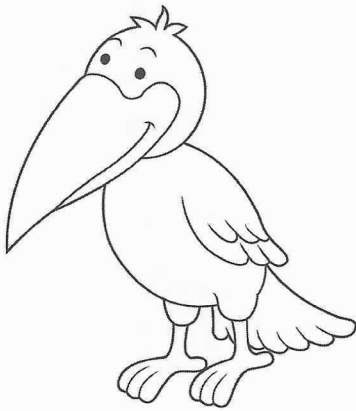
uslero



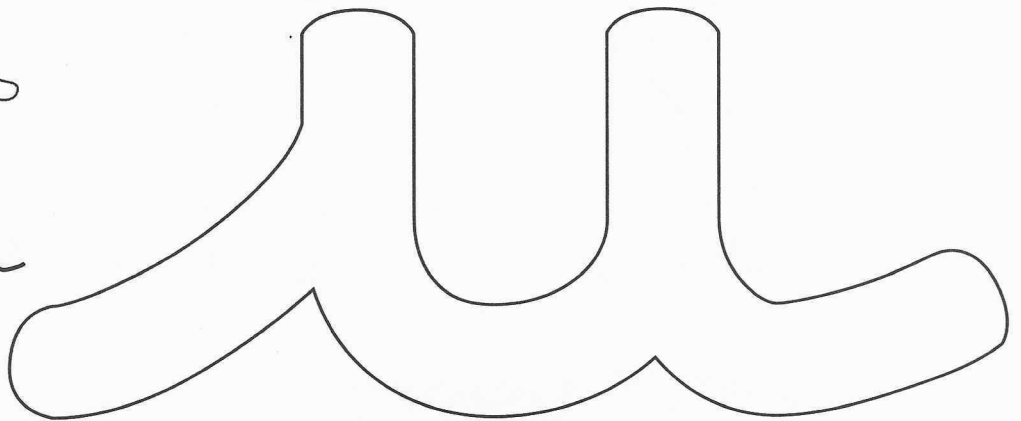
- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales **U/u** que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.



Uva



uraca



- Rellena las vocales con material a elección.
- Encierra las vocales *u/u* que encuentres en las palabras.
- Nombra y pinta los dibujos.

JUGO DE UVA

Ingredientes:

- Un racimo de uvas
- Agua
- Azúcar

Preparación:

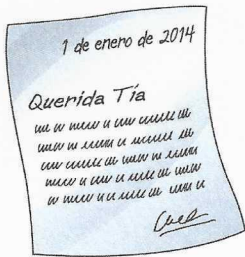
1. Con ayuda de un adulto, coloca las uvas lavadas en la licuadora con un poco de agua y una cucharadita de azúcar para molerlas.
2. Cuela el jugo en un vaso, agrega hielo a gusto ¡y disfruta un fresco jugo de uvas!

¡Compártelo con tu familia!



- Observa y escucha el texto. ¿Qué tipo de texto crees que es?
- Busca y encierra todas las U/u que encuentres en el texto.
- En el cuadro, haz un dibujo de la receta.

1 ¿Qué tipo de texto es el que acabas de leer?



Una carta

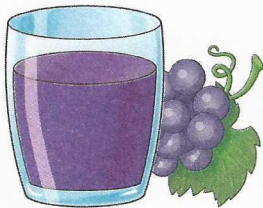


Un cuento

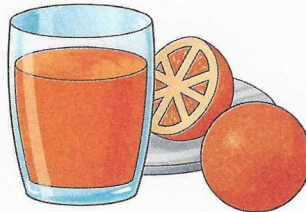


Una receta

2 ¿De qué es la receta?



Jugo de uva



Jugo de naranja

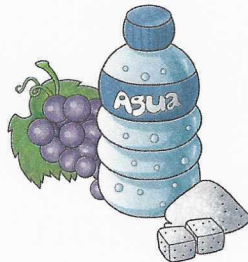


Helado

3 ¿Qué ingredientes se necesitan para preparar un jugo de uva?



Racimo de uvas y leche.



Racimo de uvas, agua y azúcar.



Manzana, agua y miel.



• Escucha cada pregunta y encierra la respuesta correcta.

OA 2 Escuchar y comprender textos orales

Agustín preparó un jugo de uva verde y Emilia, un jugo de naranja.



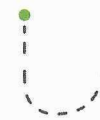
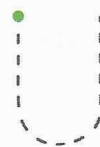
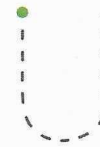
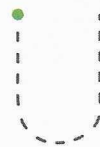
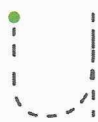
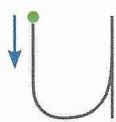
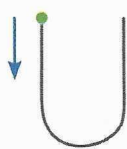
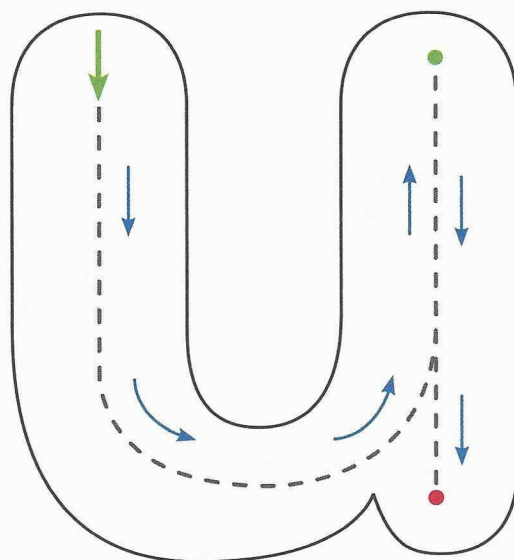
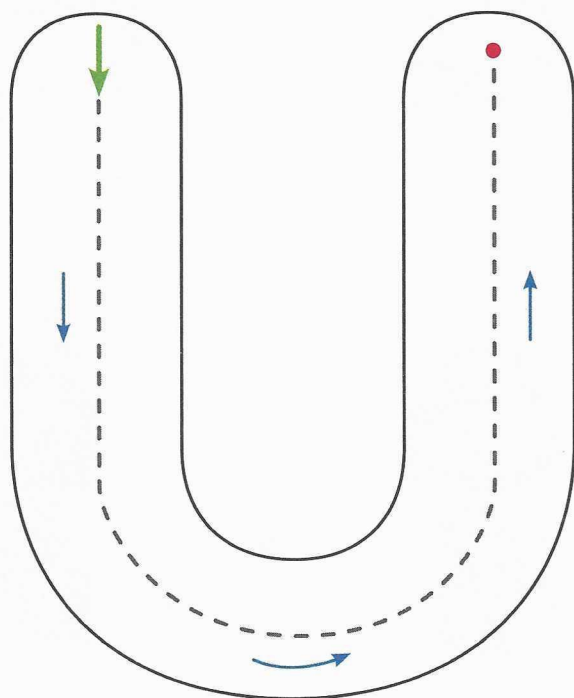
A Agustín y a Emilia les gustó mucho el jugo de uva y de naranja. Agustín tomó un vaso grande y Emilia un vaso pequeño con bombilla.



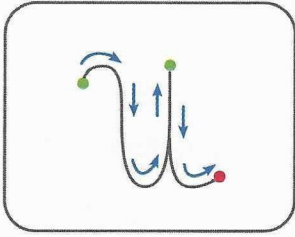
Agustín y Emilia llenaron unos vasos de jugo, los pusieron en el refrigerador y después de unas horas se convirtieron en helados.



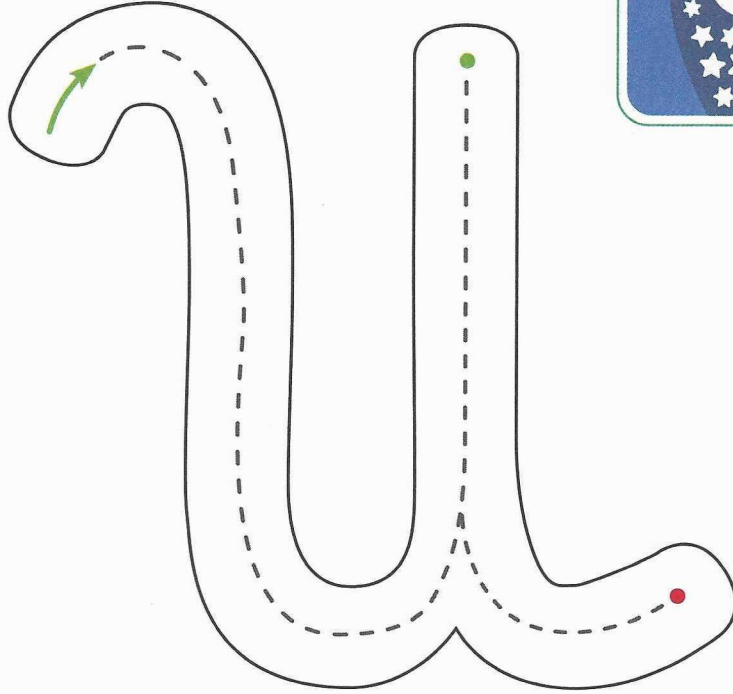
- Escucha los textos y marca con una X la imagen que corresponda a lo escuchado.



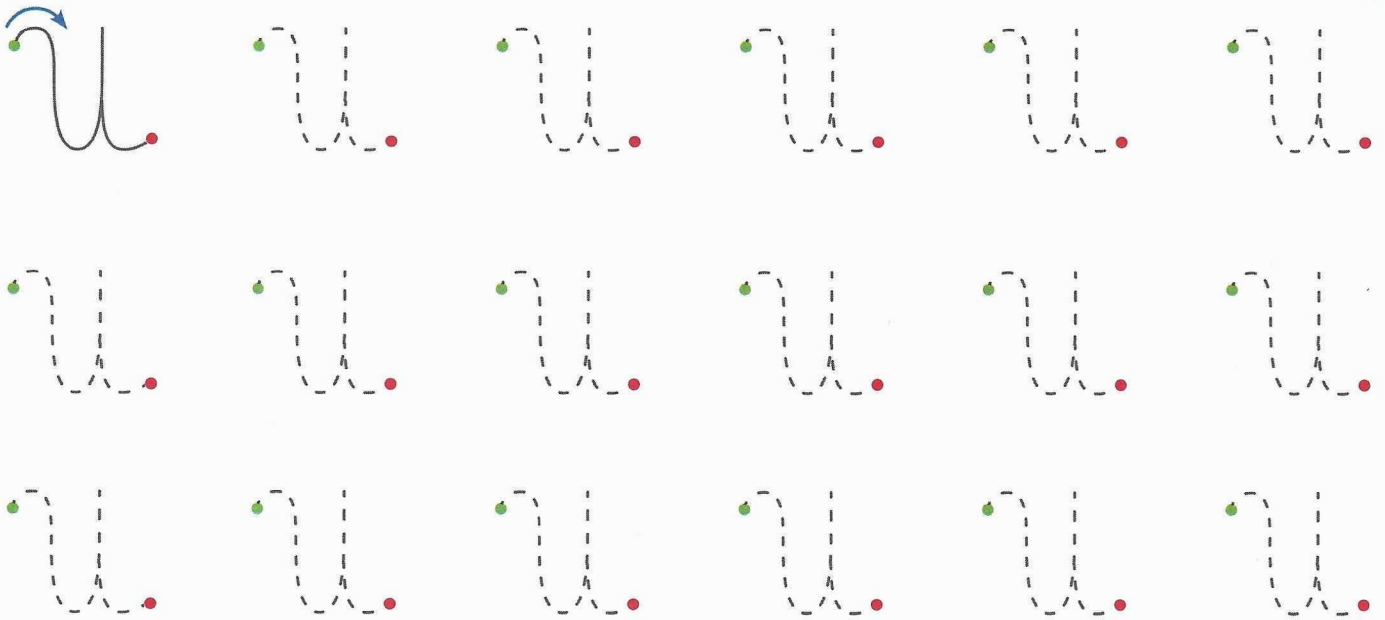
- Repasa las vocales con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde.



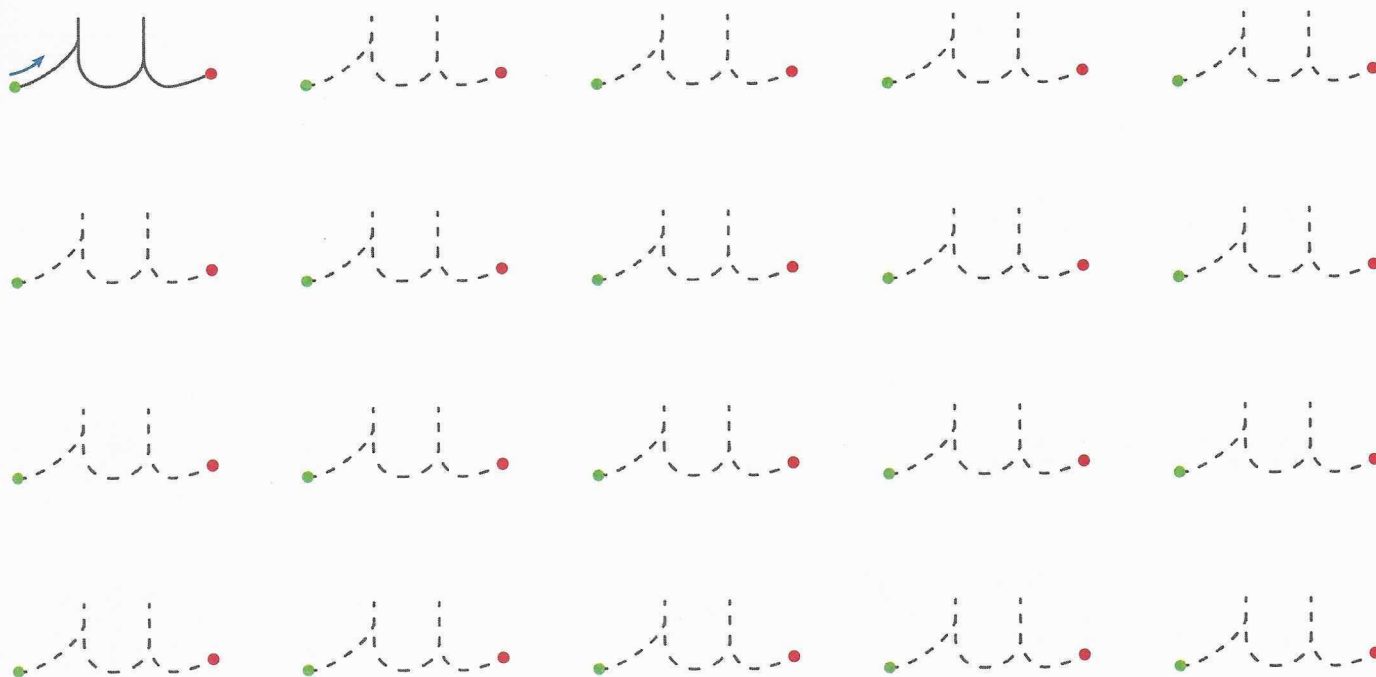
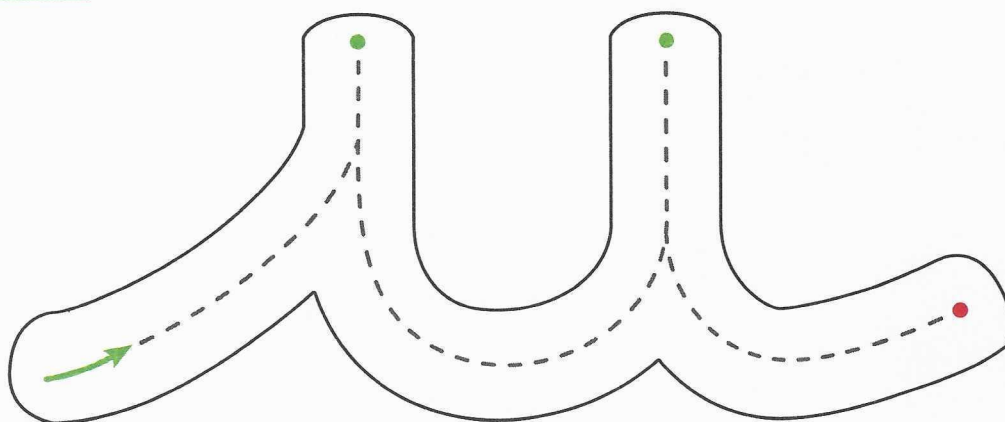
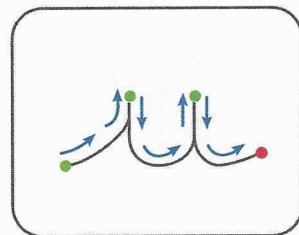
Traza la **u** como si fuera un caminito que baja, sube y baja otra vez.



Actividad interactiva



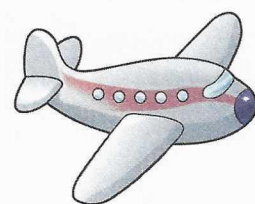
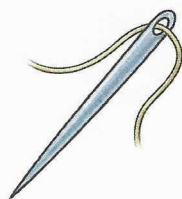
- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.



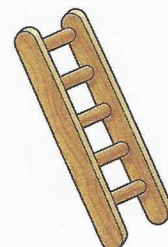
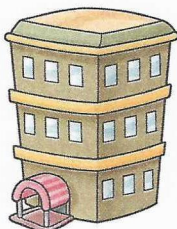
- Repasa la vocal con tu dedo índice, partiendo desde la flecha verde hasta llegar al punto rojo.
- Traza las líneas punteadas de las vocales, partiendo del punto verde hasta llegar al punto rojo.

OA 7 Asociar fonema-grafema

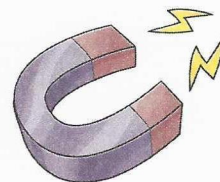
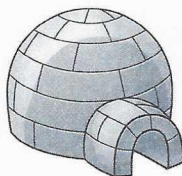
a



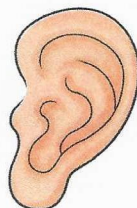
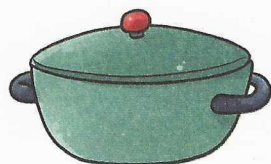
e



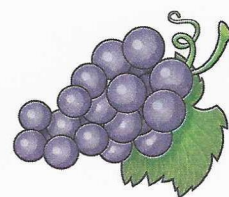
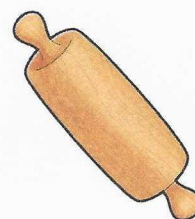
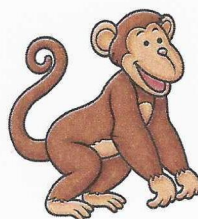
i



o



u



- Encierra los dibujos que comienzan con la vocal indicada en cada fila.
- Pinta las vocales.

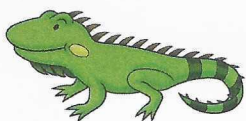
1

a	e	o	a	e	o	g
e	a	e	o	u	o	a

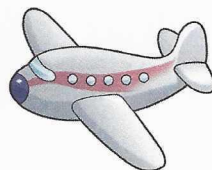
2

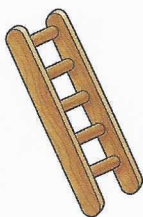
u	a	i	e	o

3





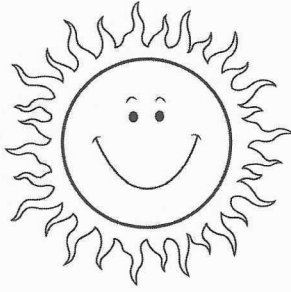




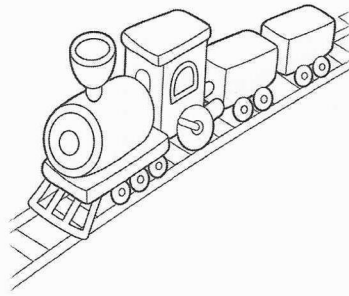




1. Encierra en cada fila la letra que es igual al modelo.
2. Escribe las vocales según el modelo.
3. Escribe la vocal inicial de cada dibujo.



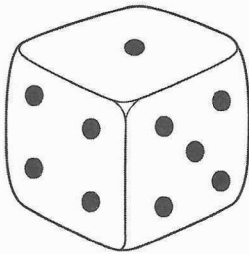
s _ l



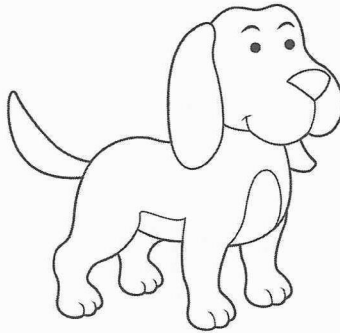
tr _ n



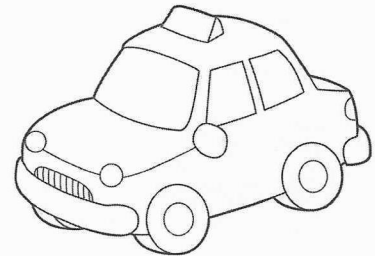
b _ b _



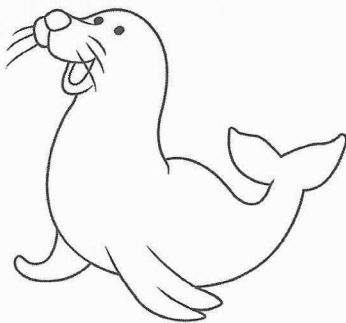
d _ d _



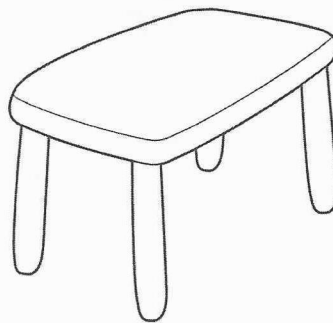
p _ rr _



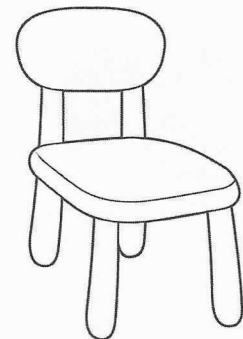
_ _ to



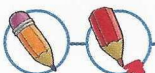
f _ c _



m _ s _



s _ ll _



- Completa las palabras con las vocales que faltan.
- Pinta los dibujos.



A

e

O

o

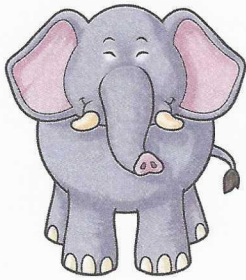


a

l

a

a



e

u

e

o

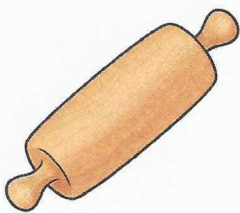


l

a

i

u



a

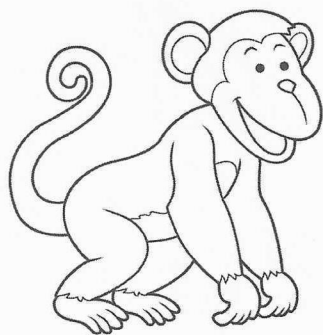
u

e

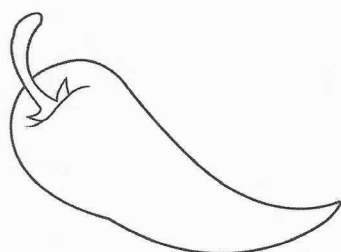
u



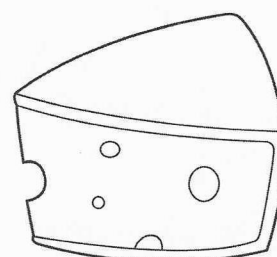
- Pinta las vocales según el sonido inicial de cada dibujo.



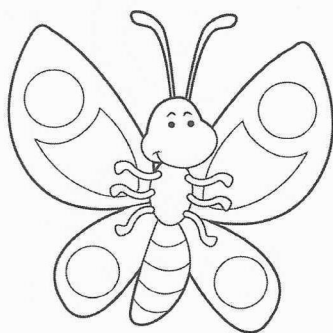
a



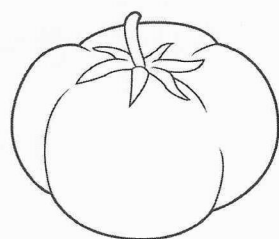
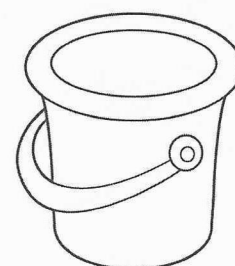
e



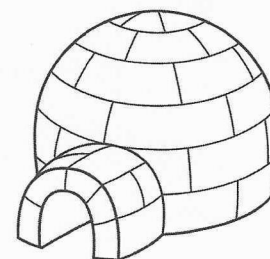
i



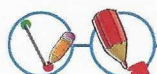
o



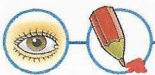
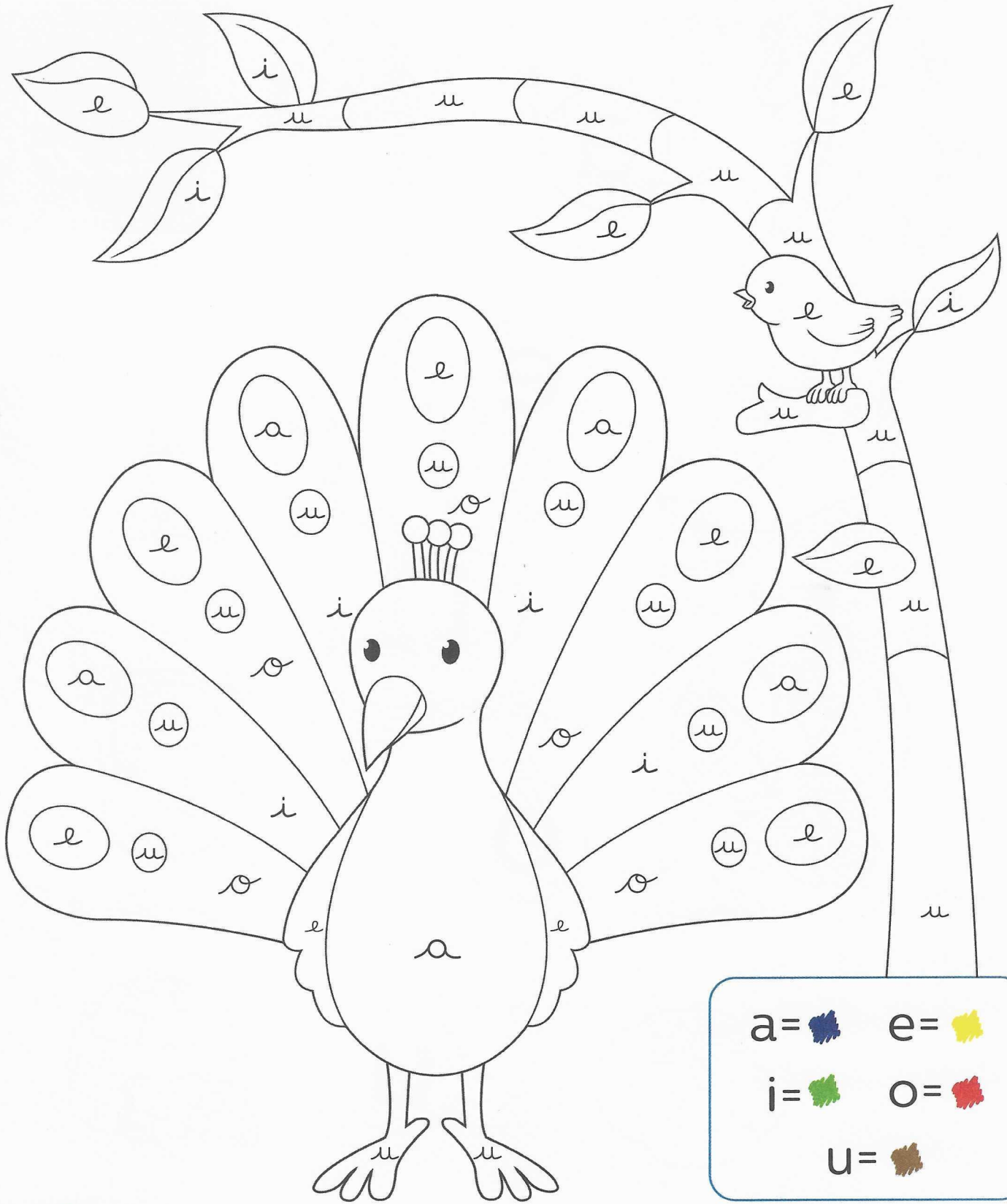
u



Actividad interactiva



- Nombra los dibujos y fíjate en su sonido final. ¿Con qué vocal termina cada uno?
- Une cada dibujo con la vocal que corresponda a su sonido final.
- Pinta los dibujos.



• Observa las vocales y pinta la imagen de acuerdo a la clave de color.

1

A I E O U

e o i a u

2

ε j 0 a u

a u o i e



1. Lee y une la vocal mayúscula imprenta con la minúscula imprenta.
2. Lee y une la vocal mayúscula ligada con la minúscula ligada.

1

o

a

i

u

e

i

a

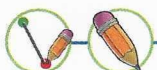
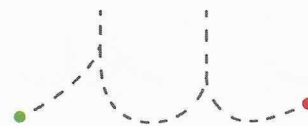
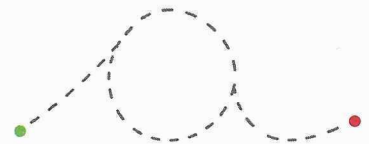
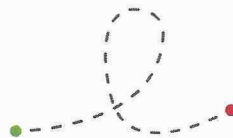
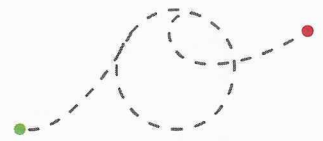
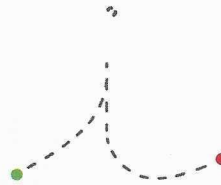
o

u

e

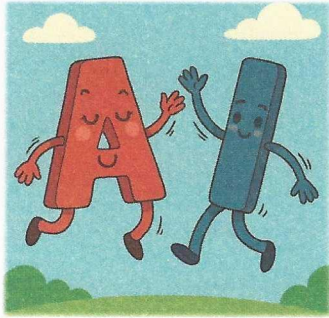
2

Mientras trazas cada vocal, ¡dila en voz alta como si fuera mágica!



1. Lee y une la vocal minúscula imprenta con la minúscula ligada.
2. Trazas las vocales con el color indicado: **a** azul, **e** verde, **u** amarillo, **o** rojo, **i** naranja.

La **A** y la **I** bailan
y en el aire saltan.

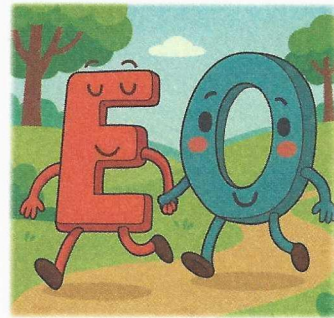


ai

oi

B _ _ lan

La **E** y la **O** van de la mano,
a su paseo de verano.



ea

eo

A su pas _ _

La **U** y la **E** leen un cuento,
y sus hojas se mueven con el viento.



ue

ea

Un c _ _ nto

La **U** y la **A** toman agua
y se refugian bajo un paraguas.

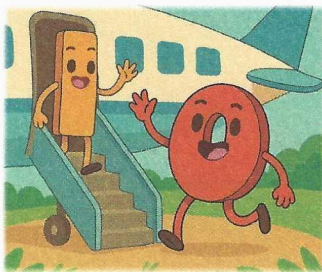


ea

ua

Ag _ _

La **I** y la **O** suben al avión y
saludan al sol con emoción.

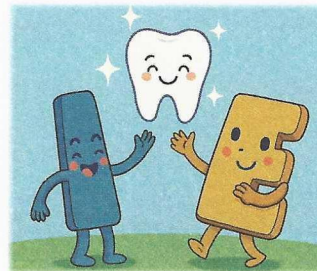


ie

io

Al av _ _ n

La **I** y la **E** quieren un diente,
brillando fuerte y reluciente.



ie

oe

Un d _ _ nte



- Escucha cada rima y pinta la pareja de vocales que se nombra.
- Responde las preguntas, y completa con las vocales que faltan en cada palabra: ¿Qué hacen la **A** y la **I**? / ¿A dónde van la **E** y la **O**? / ¿Qué leen la **U** y la **E**? / ¿Qué toman la **U** y la **A**? / ¿Adónde suben la **I** y la **O**? / ¿Qué quieren la **I** y la **E**?

1

au

eu

Eu

Ae

oi

ie

Ae

Ue

eu

au

Ia

Eu

ie

oi

Ue

Ia

2

ae

ei

ie

ia

oe

ai

3

Ae

ea

ia

ei

oa

ui

Ua

oe

ai

au

io

ue



1. Lee los grupos de vocales y une los que son iguales.
2. Trazas los grupos vocálicos con el color indicado: **ae** rojo, **eu** verde, **ie** azul, **ua** naranja, **oe** amarillo, **ai** café.
3. Escribe los grupos vocálicos siguiendo las líneas punteadas.

OA 8 Asociar las vocales a sus correspondientes grafemas

OA 7





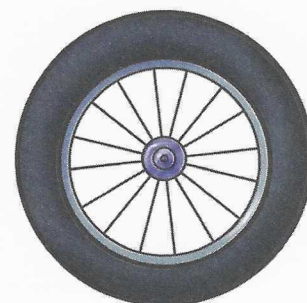
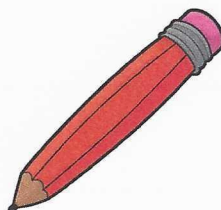
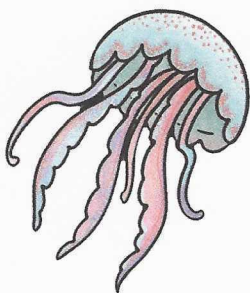
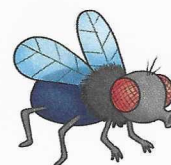
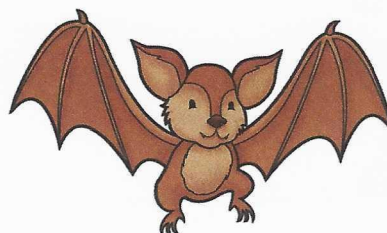
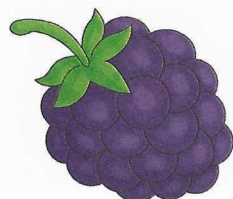
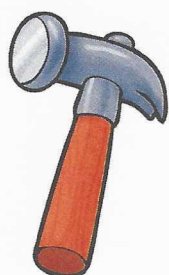
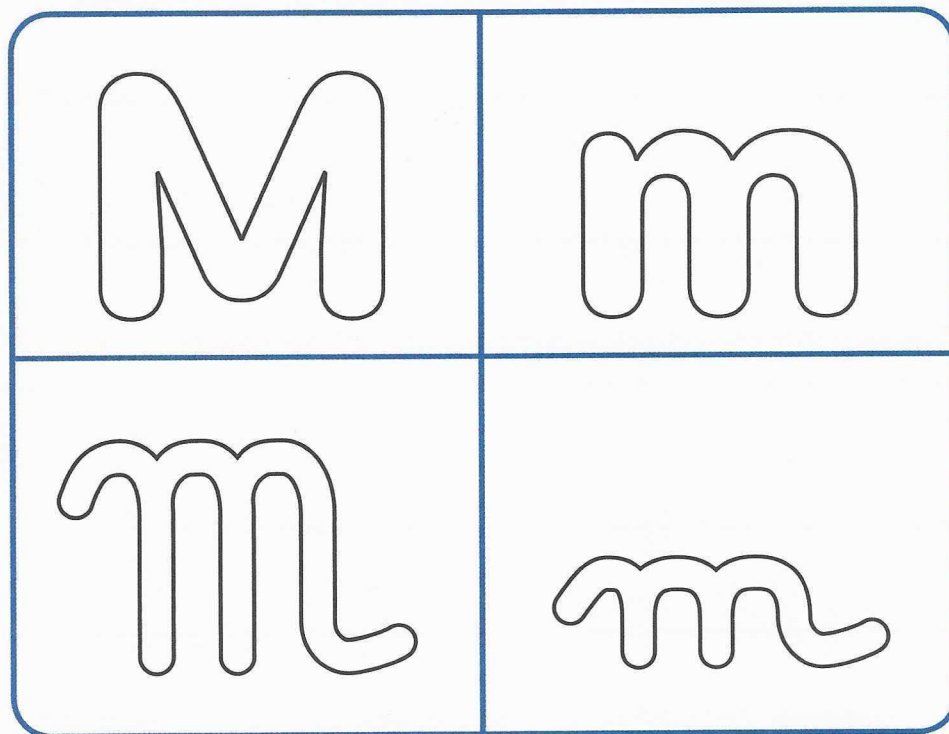
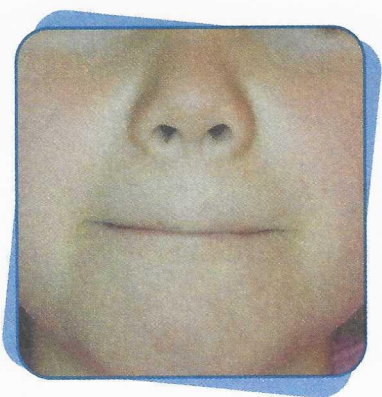






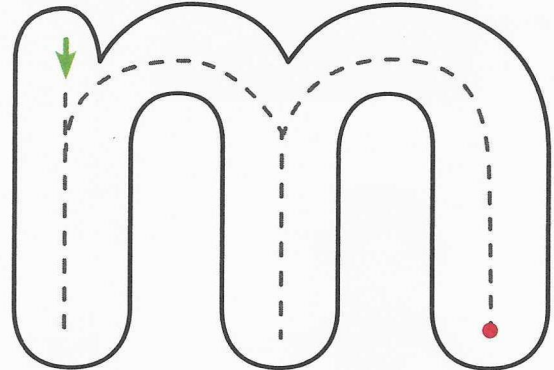
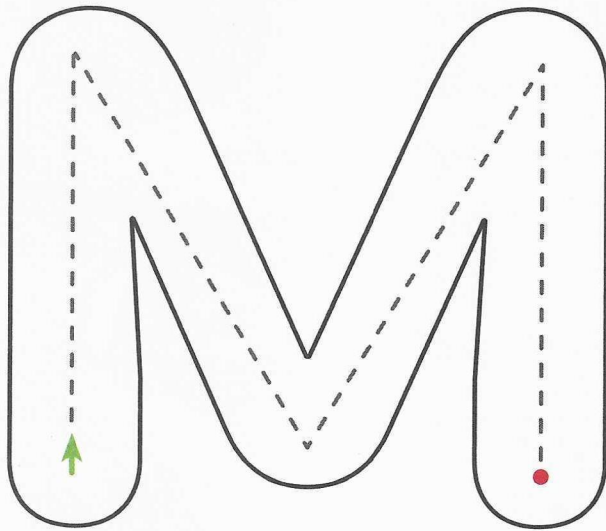


- Escribe tu nombre en cada línea.
- Escribe en las líneas las vocales que escucharás.

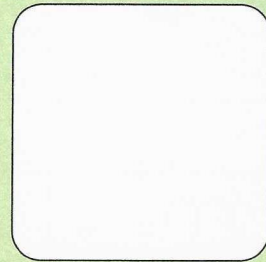
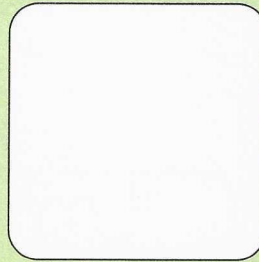


- Pinta las letras **M/m** imprenta de color azul y las **ℳ/℣** ligadas de color rojo.
- Nombra los dibujos y encierra los que comienzan con el sonido **M**.

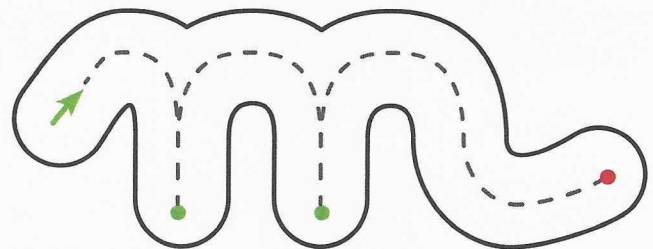
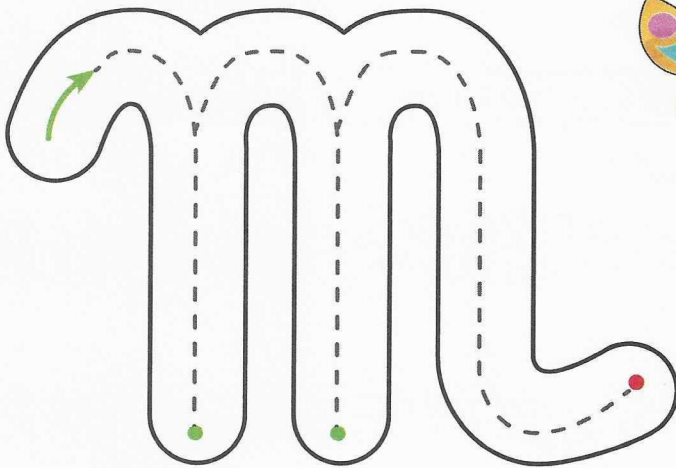
--	--	--



¿Cómo hace la vaca?
¡Muuu, con la M!

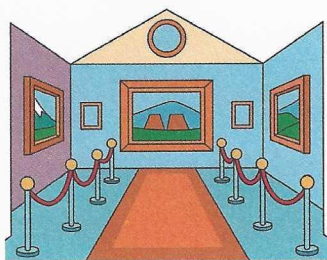


Actividad interactiva



- Repasa las letras **M/m**, **ℳ/ℓ**, con tu dedo índice, comenzando en la flecha verde y terminando en el punto rojo. Después, traza las líneas punteadas y decora las letras con el material que prefieras.
- Busca los stickers de la página 155 y pega en el recuadro verde solo los que comienzan con **M**.

1



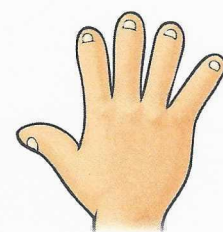
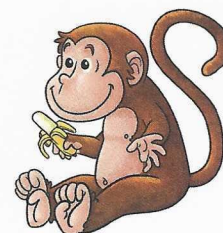
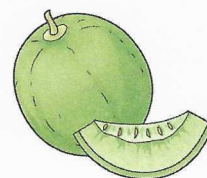
ma

me

mi

mo

mu



2

ma

me

mi

mo

mu

¿Qué nombre conoces que comience con la sílaba **Ma**?



1. Lee y une cada dibujo con su sílaba inicial.
2. Busca los stickers de la página 155 y pega cada uno en la sílaba inicial que le corresponde.

1 Mamá, momia y mimo iban corriendo...

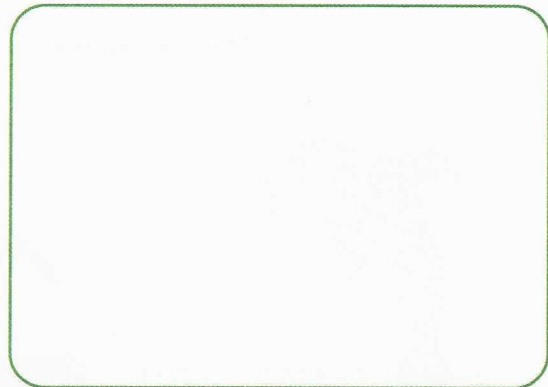
¡Tengo hambre!

¡Yo también, hace mil años que no como!

Y el mimo... no dijo nada... ¡pero hizo como que se comía una manzana gigante!



2



3

mimo

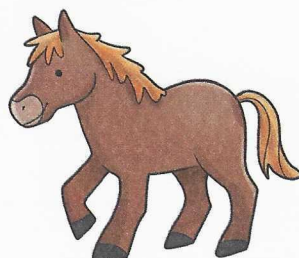
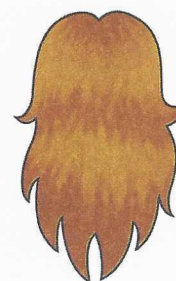
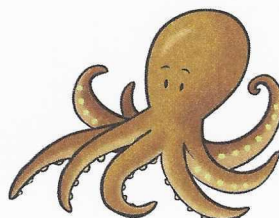
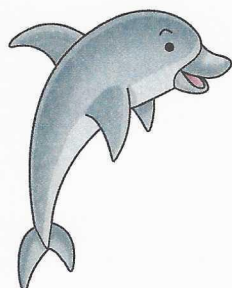
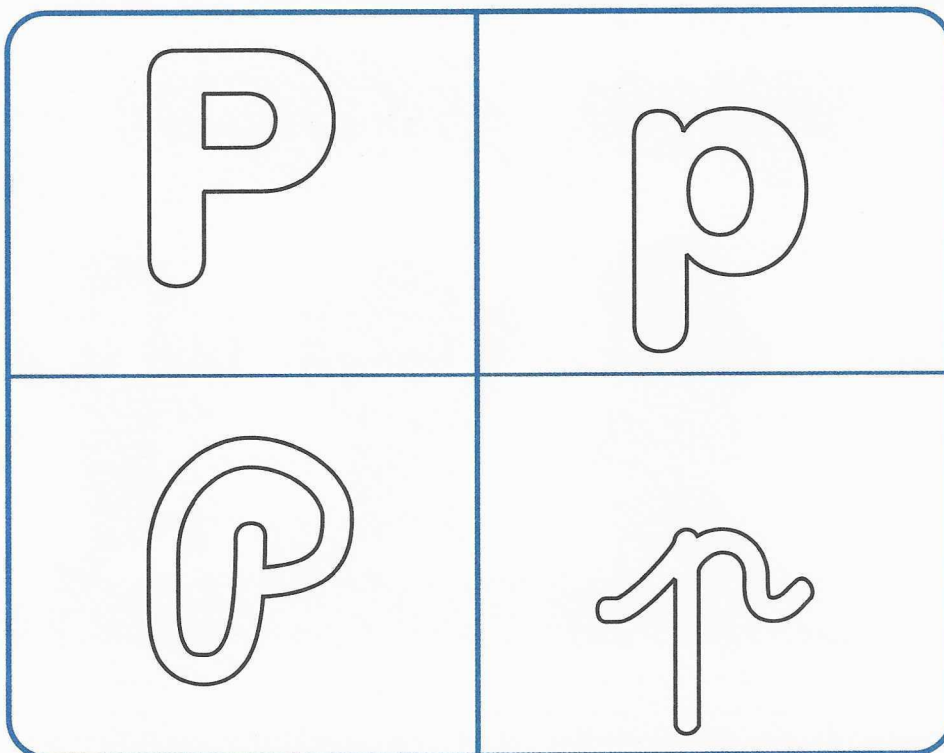
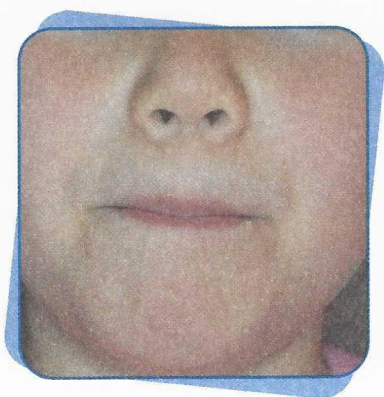
mamá

momia

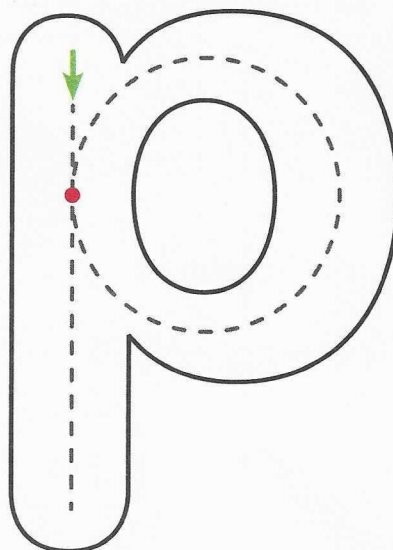
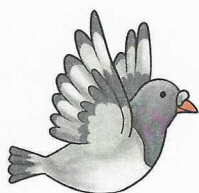
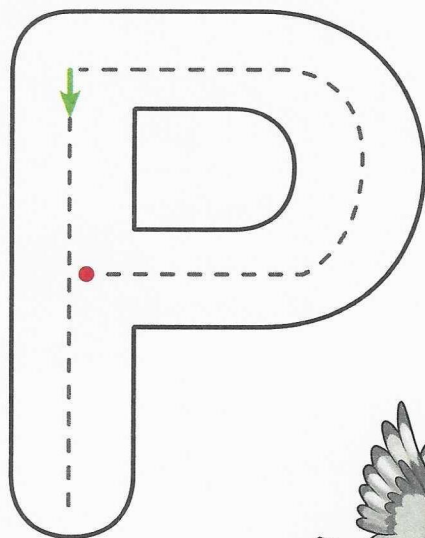


- Escucha y observa el chiste. Luego, responde: ¿Quiénes iban corriendo? ¿Quién dijo: "¡Tengo hambre!"? ¿Quién no ha comido en mil años? ¿Qué hizo el mimo?
- Dibuja en el recuadro rojo lo que el mimo simuló comer en el chiste. Imagina: ¿Qué otra comida gigante te gustaría que se comiera el mimo? Dibújala en el recuadro verde.
- Lee y une.

--	--	--



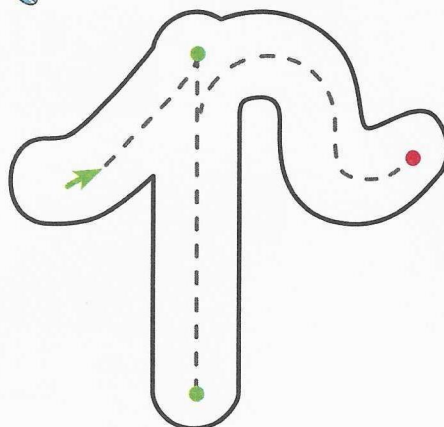
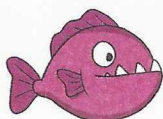
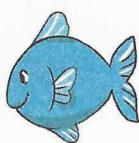
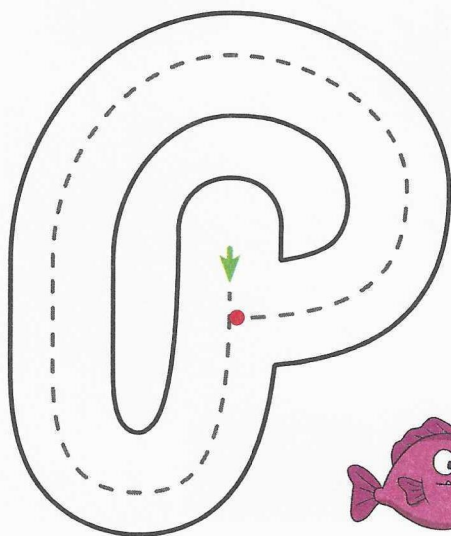
- Pinta las letras **P/p** imprenta de color azul y las **P/p** ligadas de color rojo.
- Nombra los dibujos y encierra los que comienzan con el sonido **P**.



¿Cómo hace el
pollito? ¡Pío,
pío, con la P!



Actividad interactiva

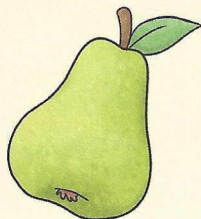


- Repasa las letras, **P/p** *P/p* con tu dedo índice, comenzando en la flecha verde y terminando en el punto rojo. Después, traza las líneas punteadas y decora las letras con el material que prefieras.
- Busca los stickers de la página 155 y pega en el recuadro verde solo los que comienzan con **P**.

1

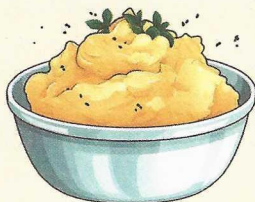
pe

pi



mi

pu



pa

pu



pi

mo



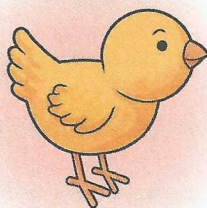
pe

po



2

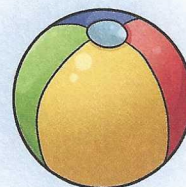
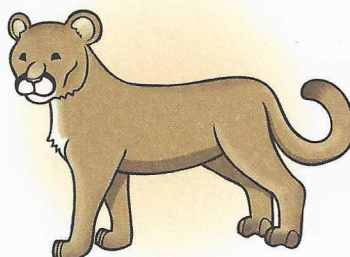
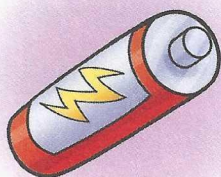
pi



pa

pu

pe



po



1. Observa cada dibujo y pinta la sílaba inicial que le corresponde.
2. Lee las sílabas y únelas a la imagen que corresponda según su sílaba inicial.

1

La perrita Coco



pasea en la plaza,

persigue palomas, salta y te abraza.

Con su  que usa de mapa,

busca en la tierra apio y papa.

Pum, pam, pum,  hace piruetas,

mueve su colita y come .

Patea la pelota, corre por ella,

salta en el aro, ¡es toda una !



Coco



nariz



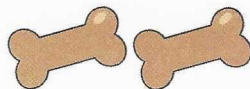
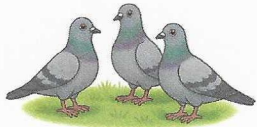
galletas



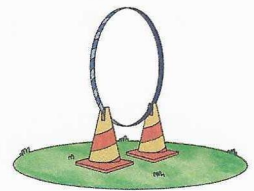
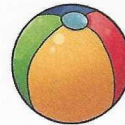
estrella

2

¿A quién persigue Coco en la plaza?



¿Qué patea Coco?

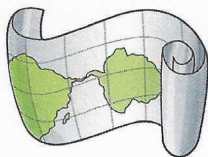


3

mapa

papa

apio

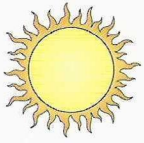


1. Observa el texto. ¿De qué crees que trata? Juega a leerlo.
2. Escucha cada pregunta y encierra la respuesta correcta.
3. Lee y une.

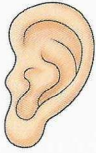
Registro de actividades

[illegible][illegible]

Página 58



sol



oreja



despertar

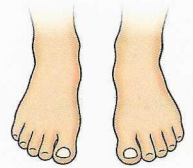
Página 57



mano



pelo

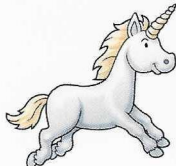
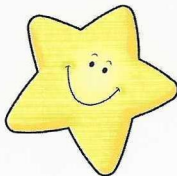
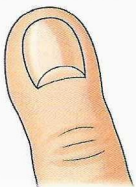
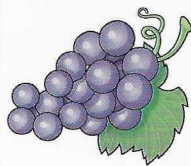
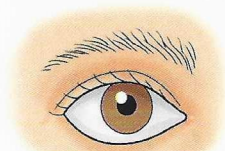


pies

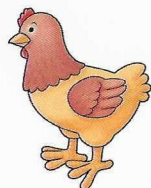
Página 64



Página 123



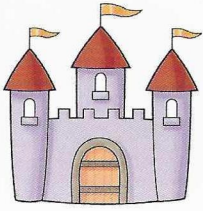
1



Página 66



Página 101



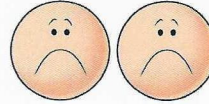
castillo



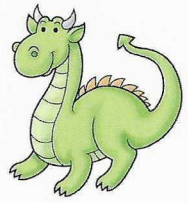
rey



príncipe



tristes



dragón



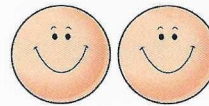
casa



reina



princesa

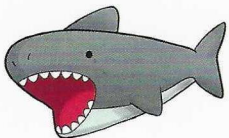
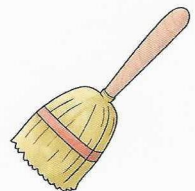
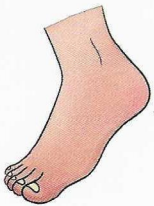


felices



carruaje

Página 149



Página 145

Página 146



TRAZOS Y LETRAS® 1

La nueva versión de **Trazos y Letras® N°1 Letra ligada**, pensada para niñas y niños desde los 4 años, incorpora actividades renovadas y personajes que hacen más enriquecedora la experiencia de aprendizaje.

El cuaderno aborda:

- Desarrollo del lenguaje oral, expresivo y comprensivo.
- Conciencia fonológica.
- Ejercitación grafomotriz.
- Vocales y consonantes M/P.
- Escritura de vocales en letra ligada.
- Lectura de sílabas y palabras.
- Comprensión de textos literarios y no literarios.



Además, incluye imágenes atractivas, dibujos para colorear, stickers y experiencias interactivas con realidad aumentada de **PleIQ**, que fortalecen el aprendizaje y desarrollo de la lectoescritura.

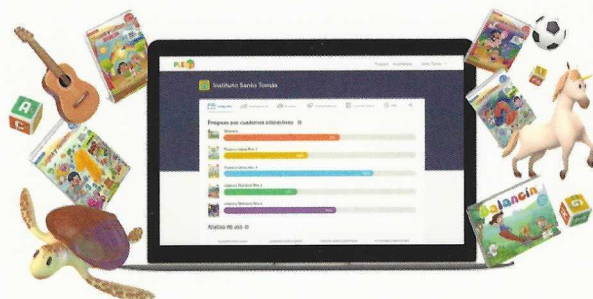
Línea preescolar interactiva



Plataforma Educativa PleIQ School

Con este cuaderno inteligente tu institución puede obtener la versión **gratuita** de la plataforma y convertirse en una Escuela 4.0, al acceder a los siguientes beneficios:

- ✓ Realizar seguimiento en tiempo real del progreso de los estudiantes.
- ✓ Obtener informes individuales y grupales.
- ✓ Dar continuidad a los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia.
- ✓ Aplicar el uso responsable y seguro de las pantallas.



¡Escríbenos a plataforma@caligrafix.cl y te ayudaremos!



Caligrafix

Modelo TL1
Impreso en Chile



9 789566 114772

Para más información visítanos en
www.caligrafix.cl



Descarga PleIQ y explora el libro



Certificado PEFC
El papel de este libro
proviene de bosques
gestionados de forma
sostenible y fuentes
controladas
www.pefc.cl